

Compilador Assembler  
no TRS-80  
com QUASARIV,  
um jogo-exemplo.

ANO IV - Nº42 - MARÇO - Cr\$ 5.000

# Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

OI BABY, 0110 1000111 01110 100100  
01101 01001111 00000 10010 0000101101010101  
01 1111111010 100001 0101 10001010,HEM BABY?

OI GATO, 100110 10101101110 101 10001 00000  
01000 10001010 1001110 100 0010111  
0101110 10001,OK GATO!!!!

Apple: Mapa da ROM  
Uso de Redes Locais  
O mercado de modems

A COMUNICAÇÃO DOS DADOS

## A SYSDATA GANHA DINHEIRO FAZENDO MICROCOMPUTADORES COMO O SYSDATA III.

### ALGUMAS PESSOAS GANHAM DINHEIRO COMPRANDO.

**SYSDATA III**  
Aqui, tudo o que Você espera  
de um grande micro.

Compatível com o TRS-80  
Modelo III da Radio Shack.  
Gabinete, teclado e CPU em  
módulos independentes.  
Versões de 64 a 128 KBytes de  
RAM, 16 KBytes de ROM.  
Teclado profissional com  
numérico reduzido e 4 teclas  
de funções.  
Sistema operacional de disco  
DOS III ou CP/M 2.2.  
Caracteres gráficos.  
Vídeo composto com 18 MHz  
de faixa de passagem.  
Saída para impressora  
paralela.

**SYSDATA III**  
Software disponível  
variado. Escolha o seu.

Videotexto (TELESP).  
Projeto Cirandão  
(EMBRATEL).  
Rede de telex.  
Sistema Gerenciador de  
Banco de Dados (SGBD).  
DBASE II.  
Compiladores Cobol,  
Fortran, Pascal, Basic, Forth,  
Lisp e Pilot.  
Editor de textos. Editor de Assembler.  
Desassembler.  
Debugador.  
Visicalc.  
Wordstar,  
e muitos outros.



**SYSDATA III**  
Características técnicas.  
Para aqueles que querem  
saber tudo.

Total compatibilidade com o  
TRS-80 Modelo III da Radio  
Shack.  
Processador Z-80-A.  
Vídeo de 16 x 64 ou 16 x 32  
(linhas x colunas).  
Alimentação de 110 V ou 220 V.  
Teclado alfanumérico de  
69 teclas.  
Teclado numérico reduzido  
com 4 teclas de funções.  
Gráficos com 128 x 48 pontos  
no vídeo.  
Aceita até duas RS-232-C  
(Sincronas ou Assincronas).  
Modem (opcional).  
Saída paralela para  
impressora.  
Placa controladora para até  
4 drives de 5 e 1/4", dupla  
densidade (180 KBytes por  
face), face simples (dupla face  
opcional).

#### Opções futuras:

Vídeo compatível 16 x 64,  
16 x 32, 24 x 80 ou 24 x 40  
(linhas x colunas).  
Expansão até 256 KBytes  
de RAM.  
Alta resolução gráfica e cor.  
Interface para acionamento de disco rígido  
(Winchester) de 5, 10 ou 20 MBytes.  
Clock dobrado (4,0 MHz).  
Total compatibilidade com o TRS-80  
Mod. IV.  
CP/M versão 3.0.

**SYSDATA**

Sysdata eletrônica Ltda. 01155 - Av. Pacaembu, 788 - Pacaembu - SP - Fone: (011)826.4077

## SUMÁRIO

P&D Sistemas Eletrônicos S.A.

Biblioteca

10

### A VIAGEM DOS DADOS

Neste artigo, Roberto Quito de Sant'Ana comenta que o grande assunto do momento nas rodas de hobbystas e usuários de micros é a transmissão de dados, ou simplesmente a comunicação entre os equipamentos. Em linguagem acessível, ele explica os sistemas em funcionamento no Brasil e dá uma visão panorâmica a respeito de como se processam a saída e a entrada dos dados nas máquinas.

30

### QUASAR IV, UMA AVENTURA COMPILADA

O usuário vai conhecer neste artigo toda a profundidade do Quasar IV, um jogo cuja principal característica é fugir da fórmula do interpretador, considerado monótono ou muito lento por alguns. Trata-se, segundo Lávio Pareschi, de um passatempo com múltiplas opções, que ora exigem sorte, às vezes malandragem, quando não muita habilidade. Um jogo fácil, difícil, desafiante.

52

### ARQUIVOS EM DISCO DO NEWDOS/80

Conclusão do artigo cuja primeira parte foi publicada em MS 39. Nesta última parte João Henrique Volpini Mattos ensina a praticar os novos comandos utilizados com os arquivos NEWDOS/80, de maneira simples, fazendo com que o usuário perca o natural temor de se aventurar por caminhos que alguns consideram complicados, como esses arquivos.

62

### OS PERIGOS DA TELEMÁTICA

A máquina pensa ou não? Bem, este assunto e outras questões de profunda subjetividade filosófica são expostos e comentados de forma bem humorada por Luís Carlos Eiras, em mais um conto em que a informática é o ponto central. Ele narra as experiências de um usuário que se aventura a utilizar seu equipamento em busca de contatos com outros seres terrenos durante a madrugada.

**20 AUTOMAÇÃO: UM CAMINHO PARA AS REDES LOCAIS** - Como são e quais as vantagens das redes locais. Veja neste artigo de Amaury Moraes Junior.

**26 MODEMS, UM PERIFÉRICO EM VOGA** - Uma abordagem abrangente acerca desse importante periférico na comunicação de dados. Reportagem.

**48 APPLE, O MAPA DA ROM** - Aldo Felício Naletto Junior, na primeira parte de seu artigo, começa a explicar o mapa da ROM do Apple.

**BANCO DE SOFTWARE**  
\* 64 - Polvo Gigante \* 66 - Curvas Fantásticas  
\* 69 - Lista Telefônica \* 72 Solitário

## SEÇÕES

4 EDITORIAL

24 BITS

76 CLASSIFICADOS

6 CARTAS

74 DICAS

78 LIVROS





editorial

**A** esta altura do campeonato, você já deve estar sentindo leves ventos de mudanças no perfil de MS. É bem verdade que ainda é cedo para julgar se tais mudanças são boas ou ruins, porém tenho certeza de que, em dois ou três meses, estaremos às voltas com um batalhão de cartas, dos mais variados pontos do Brasil, cada qual trazendo, no mínimo, uma sugestão ou crítica.

Seria um exagero dizer que são essas cartas que nos levam ao caminho A ou B, mas certamente elas constituem parte fundamental de nosso combustível. A partir delas, a gente reflete bastante, discute — e como — e decide manter ou alterar o rumo. Às vezes não conseguimos nos esquecer, mesmo em casa, nos fins-de-semana, dos elogios apaixonados ou das críticas ferozes.

É imensa a responsabilidade de ter um grupo de leitores tão atentos. Não nos permite a inércia, jamais. Também o fato de estarmos há quatro anos batalhando neste mercado nos deu experiência suficiente para fugir da acomodação. Durante este tempo, MICRO SISTEMAS esteve sempre inovando; levando ao leitor importantes informações e, principalmente, servindo de ponte entre o usuário e a indústria. Essa foi nossa maior preocupação: criar condições para que nossos leitores vivessem plenamente os recursos oferecidos pelo mercado brasileiro de microinformática.

Mas nós vamos mudar. O que era bom em MS, trabalharemos para que fique ainda melhor, pois faremos de 85 o ano do usuário, do leitor. Iremos reestruturar algumas seções e serviços e procuraremos agilizar nosso esquema de atendimento às dúvidas.

Para os que se desanimam perante dez páginas de uma (boa) listagem, aconselhamos um pouco de paciência, pois estamos preparando o MS Save, para diminuir os entraves da digitação. Os que reclamaram a ausência de nosso tradicional Índice MS podem estar tranquilos, pois vem aí o Acesso Direto, um resumo completo destes três anos de MICRO SISTEMAS por edição, assunto e linha de equipamento. Outro serviço, as Micro Fichas, será bastante útil para acabar de vez com os papiros-lembretes. Quanto aos cursos periodicamente apresentados por MS, estamos estudando os pedidos e a viabilidade de produção. Continuem a enviar sugestões.

É isto. Neste mês histórico, em que se inicia uma nova era para nosso país, anunciamos, também para MS, um novo ciclo, cujo sucesso, de maneira idêntica, será função direta da participação de todos.

*Alda Campos*

CAPA:  
Roberto De Vica

**Micro  
Sistemas**

EDITOR/DIRETOR RESPONSÁVEL:  
Alda Cristina Surerus Campos

DIRETOR TÉCNICO:  
Renato Oegiovani

ASSESSORIA TÉCNICA: Roberto Outo de Sant'Anna,  
José Eduardo Neves, Orson V. Galvão, Luiz Antonio Pe-  
reira, Helosa Ferreira

CPD: Pedro Paulo Pinto Santos (responsável)

REDAÇÃO: Graça Santos (Subeditora); Bení Lma Pe-  
reira, Cláudia Salles Ramalho; Marra da Glória Esperan-  
ça, Stela Lachtermacher

COLABORADORES: Amaury Moraes Jr., Antonio Costa  
Pereira, Armando Oscar Cavanha Filho; Carlos Alberto  
Orz, Edras Avelino Leitão; Evandro Mascarenhas de Oli-  
veira; Heber Jorge da Silva, Ivo O'Aquino Neto; João An-  
tonio Zullo, João Henrique Volpini Mattos; Jorge de Re-  
zende Quintas, José Carlos Niza, José Roberto Pena Neto,  
José Roberto Franca Cotrim, Lívio Pareschr, Luciano Nilo  
de Andrade, Luis Lobato Lobo, Luis Carlos Eiras, Luiz  
Gunzaga de Alvarenga, Marcel Gamelerra de Albuquerque,  
Maurício Costa Reis, Paulo Sérgio Gonçalves, Rizeri  
Maglio, Rudolf Horner Jr., Sérgio Velirido

ARTE: Marta Heitborn (coordenação); Leonardo A. San-  
tos (diagramação); Maria Christina Coelho Marques (revi-  
são); Wellington Silveiras (arte final)

ACOMPANHAMENTO GRÁFICO: Fábio da Silva

ADMINISTRAÇÃO: Janere Sarno

PUBLICIDADE:  
São Paulo:  
Natal Cabina  
Contatos: Eloisa Brunelli, Marisa Coan, Paulo Gomide  
Tels. (011) 853-3229  
853-3152

Rio de Janeiro:  
Elizabeth Lopes dos Santos  
Contatos: Regina de Fatima Grmenez, Georgina Pacheco  
de Oliveira

Minas Gerais:  
Representante: Sidney Comrings da Silva  
Rua dos Caetés, 530 — sala 422  
Tel. (031) 201-1284, Belo Horizonte

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS:  
Ademar Belon Zochio (RJ)

COMPOSIÇÃO:  
Gazeta Mercantil S/A Gráfica e Comunicações  
Studio Alfa  
Coopim

FOTOLITO:  
Organização Benr Ltda  
CHO Composição Ltda  
Studio gráfico GL

IMPRESSÃO:  
JB Industrias Graficas

DISTRIBUIÇÃO:  
Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda  
Tel. (021) 268-9112

ASSINATURAS:  
No par 1 ano — Cr\$ 50.000

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva  
dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da  
revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade  
de comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização  
prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou re-  
ferências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os  
dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não acei-  
ta material publicitário que possa ser confundido com matéria  
redacional.

**IVZ**

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da

**ATU** Análise, Teleprocessamento  
e Informática Editora Ltda.

Endereços:  
Rua Oliveira Dias, 153 - Jardim Paulista - São Paulo/SP - CEP  
01433 - Tels.: (011) 853-3800 e 881-5688

Av. Presidente Wilson, 165 - grupo 1210 - Centro - Rio de Janeiro/  
RJ - CEP 20030 - Tels.: (021) 262-5259, 262-6437 e 262-6306

# A COMPUMICRO JÁ TEM O MICROENGENHO 2.

A Compumicro é a única empresa do Rio que comercializa exclusivamente micros para uso profissional, em um amplo e confortável escritório.

Com uma equipe de vendas formada somente por profissionais de informática, a Compumicro vem se destacando como uma das maiores e mais bem preparadas empresas do setor.

Isto se deve ao fato da Compumicro oferecer um atendimento altamente especializado, só comercializando equipamentos de qualidade comprovada.

Como um sucesso puxa o outro, a Compumicro coloca a sua disposição o Microengenho 2. O único micro computador nacional totalmente compatível com APPLE II americano.

O Microengenho 2 gera caracteres em português maiúsculos, minúsculos e acentuados a partir do teclado. Pode ter resolução gráfica de 107.520 pontos no vídeo (dobro do APPLE II Plus). E ainda possibilita o uso de uma placa de modem 1275A, operando em modo FULL-DUPLEX (circundão) e HALF-DUPLEX (MicroxMicro) substituindo o modem externo convencional.

Venha a Compumicro e comprove este sucesso pessoalmente.

Compumicro. O melhor em micro pelas melhores condições.

# SUCESSO PUXA SUCESSO.

**GARANTIA  
DE 1 ANO**  
**GRÁTIS  
EDITEX III  
MICROCALCULO II**



**SPECTRUM**

**MICRO engenho<sup>2</sup>**

**compumicro**  
INFORMÁTICA EMPRESARIAL LTDA.

End.: Rua Sete de Setembro, 99 - 11.º andar - Tel.: PABX (021) 224-7007  
CEP 20050 - Rio de Janeiro/RJ.

# cartas

O sorteado deste mês, que receberá uma assinatura de um ano de MICRO SISTEMAS, é Antonio Roberto Barrichello, de São Paulo.

## RESPOSTA AO GARIMPANDO...

Sou possuidor de um TK-85 com 16 K de memória, assim como o leitor Ricardo Mendonça, que relatou sua experiência na Seção Cartas de MS nº 34, na carta intitulada "Garimpando bytes". Ouero, se possível, esclarecer a dúvida do Ricardo: no que tange ao funcionamento interno do microcomputador, pouco sei, mas posso assegurar, todavia, que o processador Z80 é um processador de 8 bits, que permite o agrupamento de dois registradores internos de modo a formar uma palavra de 16 bits.

Os 16 bits recebem as seguintes denominações: A15 A14 A13 A12 A11 A10 A9 A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 A0. Assim, o processador tem condições de acessar 65536 (2<sup>16</sup> ou 64 K) bytes de memória (ou posições). Porém, o Sistema Operacional dos micros da linha Sinclair seta o bit A16 (veja em MS nº 31, pág. 42). Desta forma, o processador só pode acessar 32768 (2<sup>15</sup> ou 32 K) posições de memória.

Por causa desta particularidade do Sistema Operacional da linha Sinclair, os números maiores que 32767 (2<sup>15</sup>-1) são vistos pelo Sistema Operacional da seguinte forma: N-32768, porque quem define se um número é maior ou menor que 32767 é o bit A15. Se ele não for considerado, haverá uma mera repetição dos números de 0 a 32767. E se dermos um POKE no endereço 57344, como o leitor Ricardo Mendonça fez, estaremos, na realidade, dando um POKE no endereço 24577.

Para chegar a esta conclusão usei os comandos 8, E e M do MICRO 8UG, e pesquisei os endereços de 32757 até 32767 e os endereços de 65525 até 65535.

O resultado foi:  
32757 48 65525 48  
32758 A6 65526 A6  
32759 0D 65527 0D

e assim sucessivamente. Podemos reparar que o endereço da esquerda é igual ao da direita, diminuindo-se 32768. Se pegarmos, por exemplo, os dois últimos números que pesquisei (32767 3E e 65535 3E) e transformá-los em binário, teremos:

32767 = 0111 1111 1111 1111  
65535 = 1111 1111 1111 1111

A única diferença entre os dois números binários é o bit mais significativo (A15).

Ainda usando o MICRO 8UG, criei a linha 1 REM com 99 caracteres e entrei com e dica "Surpresa na tela" (Seção Dicas de MS nº 34), só que não usei o endereço 16514, mas sim o endereço 49282 (16514+32768). Depois retornei ao BASIC, teste e rotina com RAND USR 16514 e ela funcionou perfeitamente. Tentei acessar a rotina através de RAND USR 49282 mas não funcionou, dando notação 0/0. O que deve ter acontecido com o leitor Ricardo é que provavelmente ele utilizou um programa BASIC para fazer a constatação citada na carta e, por sorte ou azar (não sei), isto não interfere no programa.

Gilberto F. da Silva  
São Bernardo do Campo-SP

Agradecemos a você, Gilberto, e também a diversos leitores que nos escreveram explicando o que realmente ocorreu com o micro do Ricardo.

## CONVERSA DE PROGRAMADORES

Recebemos em nossa redação a colaboração espontânea do nosso amigo leitor Belmiro, em que este faz alguns comentários irônicos sobre o programa "PIL, a fertilidade programada", publicado em MS nº 31, pág. 32.

Dizem que já aconteceu (sobre o programa Pil, de Armando Oscar e Maria Beatriz Cavanha):

Um programador encontra-se com seu amigo, que vinha usando o PIL desde o casamento.

— Olá, como vai? Puxa, há quanto tempo a gente não se vê, cara! Quem é esse menininho?

— É o meu ET2.

— ET2?!

— É... Erro de Tabela 2. Aconteceu num espaço de sete anos. Meu ET1 já vai fazer nove anos: ocorreu no segundo ano de aplicação. Depois eu melhorei a performance.

— Então, daqui a uns 12 anos sai o ET3.

— Prá mim chega. Já mudei a técnica. Abandonei o "software" e apliquei o "hardware".

— O COMPUTADOR... cara?!

— D bisturite.

Belmiro F. da Silva  
Rio de Janeiro — RJ

## I CHING NO CP-300

Na revista MS nº 26, foi publicado o programa I CHING, mas quando fui rodá-lo no meu CP-300, deu erro nas linhas 130, 140, 150 e 160: toda vez que pressionava RUN dava erro nestas linhas. Um outro problema ocorre nas linhas 465 a 476, com a mensagem de erro: "subscrito fora de faixa" na linha 475. O valor de G na variável J\$, na linha 475, fica entre 500 e 600. E o erro que está acontecendo nas linhas 130, 140, 150 e 160 é um erro de sintaxe, pois o BASIC sem Disco não aceita a instrução:

NL MID\$(D\$,L,1)="1"

que deve ser mudada para:

NL K\$=MID\$(D\$,L,1):K\$="1"

Gostaria que MS entrasse em contato com o autor para a solução dos problemas citados, ou seja, modificar as linhas 130, 140, 150, 160, 370, 385, 390, 400, 410 e 420, permitindo que mesmo quem não tenha disco possa desfrutar do I CHING.  
Gerson Petrucelli Filho  
São Carlos-SP

Remetemos a sua carta para o nosso amigo Luiz Gonzaga de Alvarenga, autor do programa I CHING, e eis a resposta que recebemos:

"Realmente o CP-300 não aceita a atribuição direta de função string MID\$, pois esta é exclusiva do BASIC Disco.

O valor de G que você encontrou é igual a 517, e é decorrente da atribuição de variável ocorrida na linha 40, com decrementos de 64 em 64, nas linhas 130, 140, 150 e 160. A modificação apresentada em sua carta não é suficiente. O que ocorreu é que, na

linha 440, não foi encontrada a string H\$=T\$ (comparação feita na linha 445) para que fosse feita uma nova atribuição de variável, onde G tomasse o valor de A (que seria, no máximo, igual a 8). Naturalmente, o valor de G na linha 475 manteve o seu último valor, o que acarretou erro de dimensionamento.

Apresento, a seguir, as modificações que se podem efetuar para que o programa rode no CP-300:

```
102 K$(L)=MID$(D$,L,1)
105 IF K$(L)="1" ...
110 IF K$(L)="2" ...
115 IF K$(L)="3" ...
120 IF K$(L)="4" ...
130 K$(L)="1" ... IFL>6 THEN I6ELSE102
140 K$(L)="0" ... IFL>6 THEN I6ELSE102
150 K$(L)="1" ... IFL>6 THEN I6ELSE102
160 K$(L)="0" ... IFL>6 THEN I6ELSE102
165 DO T0102
168 FOR W0=1 TO 6 IAF$=AF$+K$(W0):NEXT
169 DS=AF$
367 FS(K)=MID$(TS,K,1)
370 IFFS(K)="1" ...
375 IFFS(K)="2" ...
380 IFFS(K)="3" ...
385 IFFS(K)="4" ...
390 FS(K)="1" ... ELSE367
400 FS(K)="0" ... ELSE367
410 FS(K)="1" ... ELSE367
420 FS(K)="0" ... ELSE367
432 FOR W0=1 TO 6 IFA$=FA$+FS(W0):NEXT
433 TS=FA$
```

Luiz Gonzaga de Alvarenga  
Goiania-GO

## CONTROLE DE CARGAS ELÉTRICAS

Na revista nº 20, de maio de 1983, foi publicado um artigo que me interessou: "TK e NE no Controle de Cargas Elétricas". Sendo possuidor de um TK 82-C (versão nova), estudei e montei o circuito, porém este não funcionou como o previsto.

Após ligar e interface no micro, ocorria o seguinte: ao digitar o programa tudo ficava estável e, logo depois, ao introduzir a variável A, a saída oscilava como se, de repente, rapidamente, muitos endereços tivessem sido liberados. Em seguida, porém, ficava estável mas sempre com o mesmo endereço. Depois disso, cada toque do teclado correspondia a uma mudança para F(H) nos bits menos significativos do endereço.

Para facilitar a visualização das saídas, liguei um CI-9368 ao CI-8212 e um display FND-560. Usei também, para segurança no funcionamento da interface, uma fonte de alimentação usando o CI-7805 e, logicamente, interliguei o terra como o do micro, mas a situação não mudou.

Ficaria muito grato se o autor fosse consultado para dar o seu parecer com relação ao ocorrido: aconteceu alguma errata na matéria ou o circuito só funciona em outro micro?

Milton Vilela

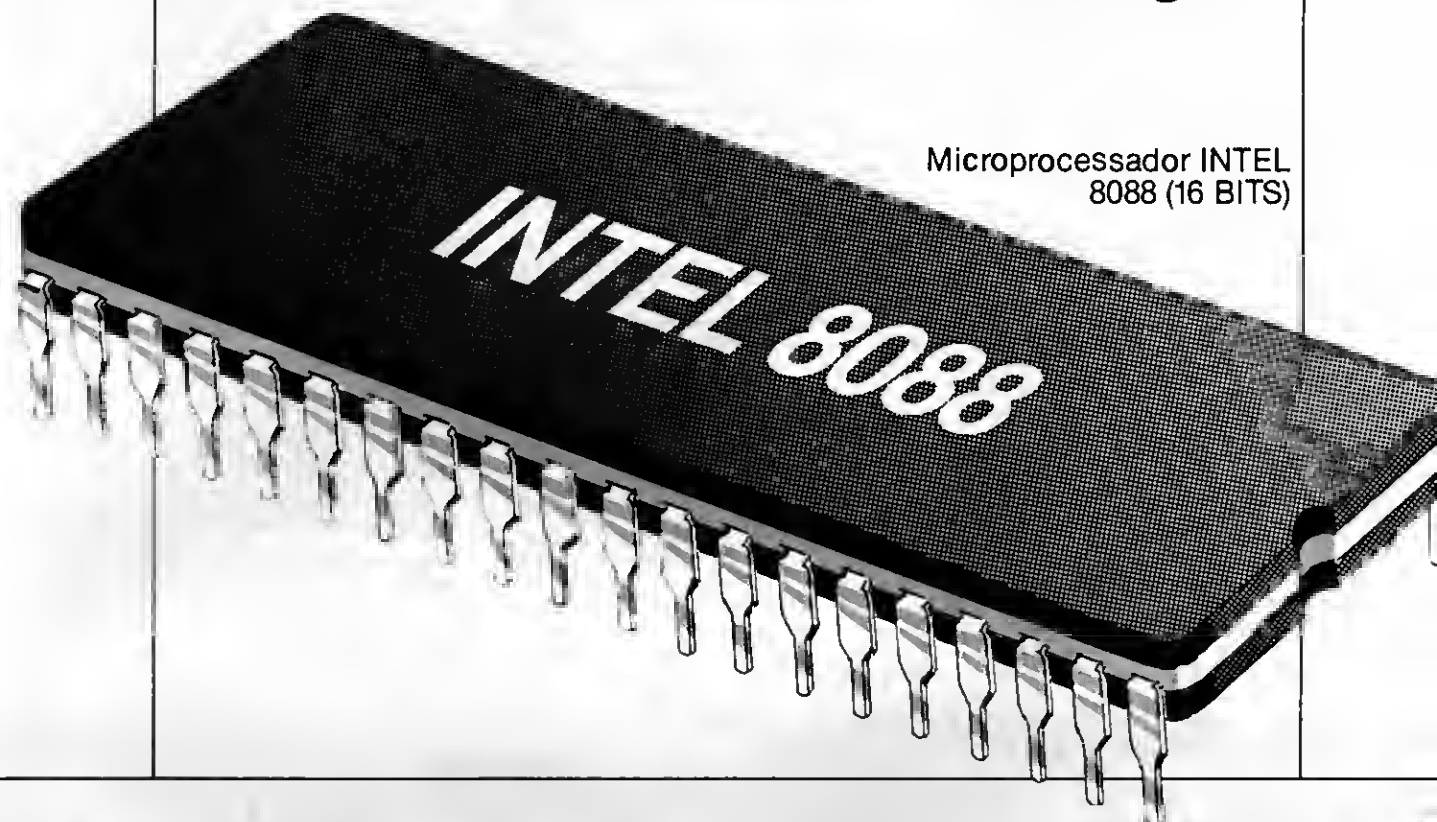
São Paulo — SP

Remetemos a sua carta, Eng. Milton, para o nosso amigo e autor do artigo, Jerre Palmeira Salles. Ele respondeu o seguinte:

"Esta questão é *sui generis*. Até agora não havia aparecido nenhuma carta com este problema. Na minha opinião, só existe uma possibilidade para o ocorrido: o barramento de dados é compartilhado com outras atividades do microprocessador, ou seja, durante um certo tempo ele recebe sinal, em seguida transmite sinal e depois refaz a memória. Se durante os períodos em que o microprocessador está enviando sinais outra fonte também estiver usando as barramentos, haverá um conflito de informações e aparecerá o que você viu na tela.

# COMPUMICRO

## Nós dominamos esta tecnologia.



Microprocessador INTEL 8088 (16 BITS)

## NEXUS 1600

## PC 2001

## Só quem domina esta tecnologia pode oferecer o que há de melhor em 16 Bits

- CPU'S Standard 256 K
- Drives 5 1/4 DFDD (360 K)
- Winchester de 5 e 10 MB
- Monitores cromáticos/mono
- Co-processador 8087
- Expansões de memória
- Todos os modelos de impressora

- Emulação de terminais / RJE
- Comunicação micro x mainframe
- Sistemas multiusuário
- Conversores de protocolo
- Redes locais
- Software nacional e estrangeiro

Além disso, a Compumicro oferece com exclusividade o dispositivo 8088 processor card que permite operar software da linha PC em micros da linha Apple.

Venda, leasing e aluguel em 12, 18 e 24 meses com opção de compra. O maior revendedor Nexus 1600 e PC 2001 do país.

## PRONTA ENTREGA

# compumicro

INFORMÁTICA EMPRESARIAL LTDA.  
Rua Sete de Setembro, 99 - 11º andar  
Tels: PBX (021) 224-7307 - 224-7007 - RJ



Esta duplicidade da informação poderia ser:

1 — Curto-circuito entre os pinos do conector que você usou a a saída da expansão do TK.

2 — Dafaio no B212 a ela está curto-circuitando o barramento da dados ou o da endereço.

Sugiro que você confira as conexões do item 1 e verifique se não há ligação errada, tanto na fiação da expansão quanto do B212. A interface abordada em meu artigo funciona em qualquer micro da linha Sinclair (o meu equipamento é um NEZ-8000). E as informações divulgadas na revista estão corretas."

Jarre Palmeira Sallas  
Crato — CE

### NAMORANDO COM MS

Confesso que fui através de MICRO SISTEMAS que me apaixonei pelos micros. Desejo também confessar a minha personalidade *volúvel*, já que antes de por os olhos nesta revista, eu era um grande admirador dos grandes sistemas, pois sou um *espirante* e *programador* COBOL. Mas pouco e pouco me deixei levar pela *graça*, rapidez e simplicidade do BASIC e dos micros. E esta revista me possibilitou conhecer e me aproximar desta minha nova *paixão*. Creio que como leitor de outras publicações do gênero posso dizer que MICRO SISTEMAS é a melhor revista sobre Informática deste país: vocês estão de parabéns.

Mas, como cedo ou tarde um pouco daquela afetuosa e apaixonada *emoção* do *primeiro* encontro passa e nos deixa raciocinar melhor,

me vejo agora no direito (que aliás, não sei de onde tirei) de fazer algumas reivindicações para dar um pouco mais de colorido a este meu *namoro*: se for possível, publiquem mais cursos de programação (FORTH, MUMPS, Pascal...), pois é a melhor forma de podermos seguir a rápida evolução da comunicação programadores-sistemas.

Peço também mais programas voltados para a área de cálculos e problemas sérios (com respectivos fluxogramas) e, quem sabe, uma seçãozinha de hardware, masmo que pequena. Isto porque sou também apaixonado (que volúvel, não?) pela eletrônica.

Bem, desde já os meus agradecimentos e vocês e podem ter certeza que o meu *namoro*, e o dos meus companheiros leitores, estará sempre aceso enquanto pudermos var nas bancas e nossa MICRO SISTEMAS.

Marcos A. Piras  
Mogi das Cruzes — SP

Ótimo, Marcos. Aqui todo mundo *gama* por sua carta: ganta como você nos dá uma *alegria* especial por nosso trabalho. E quanto às suas sugestões, estão todas anotadas.

### NEWDOS

Ótimo o artigo "O NEWDOS que não está nos manuais", subscrito por Renato Degiovani, publicado em MS nº 31. Apenas a título de informação, o autor na parte de Manipulação dos Dados do Diretório não menciona a reparação do GAT. Não obedecida esta providência, na próxima gravação de programas no disquete poderá haver a peripetia desastrosa sobre o programa re-

cuperado.

Embora o repero no GAT possa ser feito usando os recursos do SUPERZAP, o mais prático e seguro será a gravação do programa recuperado em outro disquete. O programa poderá também, eventualmente, ser regravado no disquete-teste, desde que se tome cuidado de digitar o nome do programa e a extensão de forma idêntica às originais.

Bastante recomendável para quem quiser se aprofundar no assunto a leitura do livro "TRS-80 Disk and other mysteries", de Harvard C. Pennington.

Antonio Roberto Barrichello  
Piracicaba — SP

Agradecemos a atenção, você está correto, realmente houve esta falha no texto, se bem que o DIRCHECK continuaria a apresentar o problema. Com relação à sugestão para consertar esta falha, o autor, Renato Degiovani, discorda da solução apresentada, pois, segundo ele, com a monitoração do DIRCHECK o uso do SUPERZAP torna-se bastante seguro.

Envie suas correspondências para: ATI — Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165/gr. 1210, Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20030, Seção Cartas/Redação MICRO SISTEMAS.



## A Compumicro vai deixar você com a melhor impressão do Unitron AP II

Não existe nada mais pessoal do que uma impressão digital. Ela é única. Ninguém tem igual. O mesmo acontece quando você compra o seu UNITRON AP II na COMPUMICRO.

Aqui você tem um atendimento personalizado e exclusivo.

O que este atendimento tem de exclusivo? É que na COMPUMICRO você tem todas as informações do produto antes mesmo da compra. Ou seja, nossa equipe de analistas,

rodos de nível superior, estuda o seu caso e indica-lhe a melhor configuração para as suas necessidades. Se você não puder vir ao nosso escritório, onde será recebido com todo conforto e terá à sua disposição um analista com todo o tempo disponível para mostrar-lhe o produto, nós iremos até você. E após a compra continuamos oferecendo nossa assessoria, prestando-lhe assistência técnica, etc...

E sabe quanto você paga a mais por isso? Nada.

Venha comprovar. Estamos esperando por você. Pessoalmente.

**compumicro**  
INFORMÁTICA EMPRESARIAL LTDA.  
Rua Sete de Setembro, 99 - 11.º andar  
Tel.: PBX (021) 224-7007  
CEP 20050 - Rio de Janeiro - RJ



Venha assistir a uma demonstração do Unitron acessando mais de 300 bancos de dados nos EEUU e França. E mais:

- PROJETO ARMANDO DO SERPRO (TELEMICRO)
- PROJETO CIRANDÃO DA EMBRATTEL
- BANCOS DE DADOS PARTICULARES
- TRANSFERÊNCIA TOTAL DE ARQUIVOS ENTRE O UNITRON E IBM PC COMPATIBLES.

**Micro  
Sistemas**

## GARANTA SUA MS TODO MÊS!

ASSINE HOJE MESMO E RECEBA GRATUITAMENTE 6 NÚMEROS À SUA ESCOLHA A PARTIR DO Nº 13. PREENCHA O CUPOM ABAIXO (OU UMA XEROX, CASO VOCÊ NÃO QUEIRA CORTAR A REVISTA):

Nome \_\_\_\_\_  
Empresa \_\_\_\_\_  
Profissão/Cargo \_\_\_\_\_  
Endereço para remessa \_\_\_\_\_  
Cidade \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_  
Assinatura Anual: ☐ Micro Sistemas . . . Cr\$ 50.000,00

**GRÁTIS! 6 NÚMEROS ATRASADOS.**

Preenche um cheque nominal à ATI Editora Ltda., e envie para: Av. Presidente Wilson, 165/Grupo 1210, Centro, Rio de Janeiro, RJ, CEP 20.030 — Tels.: (021) 262-5259 e 262-6306. R. Oliveira Dias, 153, Jardim Paulista, São Paulo, SP, CEP 01433 — Tels.: (011) 853-3574 e 853-3800. Seu recibo será enviado pelo Correio.

### CIBERIDE SOFTWARE

apresenta novas fitas com  
desafios emocionantes para você!

PARA EQUIPAMENTOS COM LÓGICA SINCLAIR

**1. VALQUIRIE**  
Piloto a nave Valquíria e parte em busca de desastres perdidos. (Exclusividade Ciberide, por Divino C.R. Leitão).  
E mais: GUERRILHA COSMICA e ZOR.

**2. MERCADOR DOS SETE MARES**  
No século XIX você percorre o mundo e bordo de seu navio, esta busca de bons negócios. E mais: CORRIDA MALUCA e PINBALL. (Exclusividade Ciberide, por Divino C.R. Leitão).

**3. SUBESPAÇO**  
Impiável caçada espacial. Totalmente gráfico. E mais: CAVERNAS DE MARTE. (Exclusividade Ciberide, por Divino C.R. Leitão) e COMBOIO ESPACIAL.

**4. DEFENSOR 3D**  
Livre como planície de uma invasão alienígena. Fantásticas simulações tri-dimensionais. E mais: Q'BERT. (Exclusividade Ciberide, por Divino C.R. Leitão) e ASSALTO.

**5. ROT 1 - PLUS**  
S.O.G. Sistema operacional, com linguagem gráfica. Inúmeras opções de uso. Totalmente em código de máquina. (Exclusividade Ciberide, por J. Magall, e MERGE. Possibilita a junção de vários programas, uma a cada outro).

**6. APLIC1**  
• COMP.CALC. Rápido, eficiente e totalmente em código de máquina. A melhor versão do já famoso Viti-Calcul.  
• COMP.ARO. Programa gerador de arquivos. Totalmente em código de máquina. Modelos listados e as ações pelo campo que quiser.  
• COMP.TEXTO. De fácil manipulação, totalmente em código de máquina.

PARA EQUIPAMENTOS COM LÓGICA TRS-80

**1. SIMULADOR DE VÔO**  
Totalmente gráfico e acompanhado de livro de instruções, com diagramas, tabelas etc. E mais: PINTOR MALUCO e O DESAFIO DA GALINHA.

**2. XADREZ**  
O mais tradicional dos jogos, reeditado em nova e brilhante versão. E mais: PATRULHA ARMADA e PÂNICO. (totalmente sonorizada).

ADOTAR ESSES LANÇAMENTOS NO SEU REVENDIMENTO CIBERIDE. RICHES e CIBERIDE. E TAMBÉM: Aventura e Mistério, Gambete, Bot II e Compustore 30 (tira vergue).

JVA MICROCOMPUTADORES LTDA.  
Contribuição e Informações:  
Av. Graça Aranha, 145, sobrelaje 01  
Tel.: (021) 262-5968  
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20030

Com a abertura do mundo do teleprocessamento ao usuário de sistemas pessoais, torna-se indispensável saber como se processa a comunicação entre os micros

# A viagem dos dados

Roberto Quito de Sant'Anna

Sem dúvida a grande coqueluche do momento — uma vez assentada a poeira causada pela introdução dos micros pessoais no Brasil — é a transmissão de dados ou comunicação entre máquinas. Isto pode ser comprovado pela consolidação do Projeto Ciranda, experiência pioneira da Embratel, pela implantação do Cirandão, da mesma Embratel, do Videotexto da Telesp, e da proliferação dos CBBS (Computer Bulletin Board Systems). Este artigo pretende dar ao leitor uma visão geral e simplificada, tanto quanto o permitir a alta complexidade da tecnologia envolvida, de todo o mecanismo através do qual os dados oriundos do seu micro ou terminal podem atingir o que quer que esteja conectado na outra extremidade da sua linha telefônica.

As redes de comunicação de dados já são usadas há muitos anos nos sistemas de grande porte, tais como os que atendem aos grandes bancos, empresas de aviação e órgãos do Governo, entre outros, sendo que, em termos de computação pessoal foi mais uma vez, o Projeto Ciranda o responsável pelo início de sua difusão entre nós. As vantagens da comunicação de dados são muito numerosas e dentre elas destacamos:

- acesso de um número muito maior de pessoas aos sistemas de Processamento de Dados;
- redução acentuada dos erros de transcrição e de entrada de dados, uma vez que estes são coletados, já em forma legível pela máquina, nos próprios pontos de origem da informação — lojas, postos de gasolina, bancos, etc.;

SERVIÇO	CARACTERÍSTICAS DO SERVIÇO	APLICAÇÕES TÍPICAS	CARACTERÍSTICAS DA COMUNICAÇÃO
INFORMAÇÕES	USUÁRIO RECEBE PERIÓDICAMENTE POSIÇÕES ATUA LIZADAS DE DADOS USA TERMINAIS DE BAIXA VELOCIDADE	INFORMAÇÕES DE CÂMBIO INFORMAÇÕES DE NOTÍCIAS INFORMAÇÕES POLICIAIS	LIGAÇÕES PERIÓDICAS E DE CURTA OU MÉDIA DURAÇÃO
CONSULTA	USUÁRIO PEDE INFORMAÇÕES A UM CENTRO PARA RECEBÊ-LAS LOGO APÓS NÃO INTERAGE COM MEMÓRIA DE DADOS USA TERMINAIS DE BAIXA VELOCIDADE	VERIFICAÇÃO DE CRÉDITO BANCÁRIO INFORMAÇÕES HOSPITALARES INFORMAÇÕES DE TRÂNSITO PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	LIGAÇÕES FREQUENTES E DE CURTA DURAÇÃO RESPOSTAS GERALMENTE CURTAS TEMPO DE RESPOSTA CRÍTICO
ATUALIZAÇÃO (ENTRADA DE DADOS)	USUÁRIO FORNECE DADOS DE ATUALIZAÇÃO RESPOSTA NÃO EXIGIDA USA TERMINAIS DE BAIXA VELOCIDADE	CONTROLE DE ESTOQUE DADOS PARA POLHA DE PAGAMENTO DADOS PARA CONTROLE DE ANDAMENTO DE PROJETOS	INFORMAÇÕES POEM SER FORNECIDAS A INTERVALOS CURTOS (VÁRIAS VEZES POR DIA) OU MÉDIOS (POR SEMANA) LIGAÇÕES GERALMENTE CURTAS
CONSULTA ATUALIZADA	USUÁRIO FORNECE DADOS E PEDE CONFIRMAÇÃO DE NOVA POSIÇÃO USA TERMINAIS DE BAIXA VELOCIDADE	ATUALIZAÇÃO DE CONTAS (CHEQUE VERIFICADO E LANÇADO) RESERVAS DE VÔO PONTO DE VENDA DE EMPRESAS	LIGAÇÕES FREQUENTES E DE CURTA DURAÇÃO RESPOSTAS GERALMENTE CURTAS TEMPO DE RESPOSTA CRÍTICO
COMPARTILHAMENTO NO TEMPO (TIME SHARING)	ENVIO DE DADOS E PEDIDO DE RESULTADOS USUÁRIO SELECIONA PROGRAMA USA TERMINAIS DE BAIXA VELOCIDADE	SERVIÇOS DE "BUREAU" SOLUÇÃO DE PROBLEMAS GERAIS CÁLCULOS SIMPLES DE PROJETOS DE ENGENHARIA EDIÇÃO DE TEXTOS	LIGAÇÕES FREQUENTES DE VÁRIOS USUÁRIOS LIGAÇÕES DE CURTA E MÉDIA DURAÇÃO TEMPO DE RESPOSTA CRÍTICO

SERVIÇO	CARACTERÍSTICAS DO SERVIÇO	APLICAÇÕES TÍPICAS	CARACTERÍSTICAS DA COMUNICAÇÃO
PROCESSAMENTO REMOTO POR LOTES (BATCH PROCESSING)	USUÁRIO ENVIA DADOS E RECEBE RESULTADOS POR LOTES EM OUTRA OCASIÃO USA TERMINAIS DE ALTA VELOCIDADE TEMPO DE PROCESSAMENTO MINUTOS A HORAS	PEDIDO DE CONFECÇÃO DE FOLHAS DE PAGAMENTO EMIÇÃO DE ORDENS DE SERVIÇO COM ENTREGA OTIMIZADA (MAIS PRÓXIMA DOS EXECUTANTES)	LIGAÇÕES POUCO FREQUENTES E LONGAS TEMPO DE RESPOSTA NÃO-CRÍTICO
ENTRADA DE PROGRAMA REMOTO (REMOTE JOB ENTRY)	USUÁRIO ENVIA DADOS E RECEBE RESULTADOS POR LOTES USUÁRIO ESCOLHE OU ENVIA PROGRAMAS E PRIORIDADES USA TERMINAIS DE ALTA VELOCIDADE TEMPO DE PROCESSAMENTO ATÉ VÁRIAS HORAS	PROGRAMAS CIENTÍFICOS DE PESQUISA E DE ENGENHARIA	LIGAÇÕES POUCO FREQUENTES E LONGAS TEMPO DE RESPOSTA NÃO-CRÍTICO
COMUNICAÇÃO ENTRE PROCESSADORES	TRANSPERÊNCIA DE GRANDES LOTES DE DADOS E DE PROGRAMAS DE UM PROCESSADOR A OUTRO	DISTRIBUIÇÃO DE CARGA ENTRE COMPUTADORES USO DE BANCOS DE DADOS DISTANTES	LIGAÇÕES POUCO FREQUENTES E COM GRANDE VOLUME TRANSMISSÃO RÁPIDA (ALTA VELOCIDADE)
REQUISITOS COMUNS A TODOS OS SERVIÇOS DE COMUNICAÇÃO DE DADOS: • DISPONIBILIDADE DO SISTEMA, QUANDO SOLICITADO • CONFIABILIDADE NA TRANSMISSÃO • PROTEÇÃO FRENTE A ERROS • SEGURANÇA NA COMUNICAÇÃO			

Figura 1 — Serviços de comunicação de dados. Fonte: BARRADAS, O. e RIBEIRO, Marcelo P., Sistemas analógicos-digítas, Rio de Janeiro, LTC, 1980, p 989-990.

- coleta e disseminação imediata da informação, à velocidade eletrônica. Por exemplo, em um banco eletrônico, o saldo da conta do cliente é atualizado instantaneamente após cada transação, ficando imediatamente disponível a todas as agências do país, tornando o cliente um cliente de todo o banco e não de uma única agência;
- redução dos custos operacionais, através de centralização do processamento;
- maior segurança — nos grandes sistemas existem sempre dois ou mais compu-

tadores em localizações diferentes, um deles em reserva (stand-by) e em condições de assumir instantaneamente o processamento.

As aplicações da comunicação de dados são, também, muito variadas, e os serviços mais importantes são sumarizados na Figura 1. Para tais aplicações existem dois tipos básicos de ligações a serem estabelecidas: o primeiro, chamado em-linha (on-line) é aquele no qual a informação é trocada diretamente com o computador, tipicamente em uma aplicação de consulta realizada por um

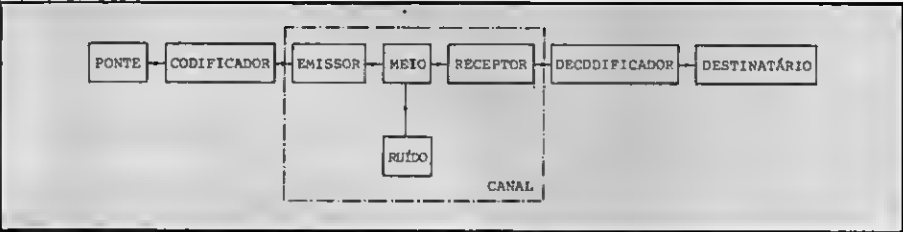


Figura 2 — Modelo de um sistema genérico de comunicações.

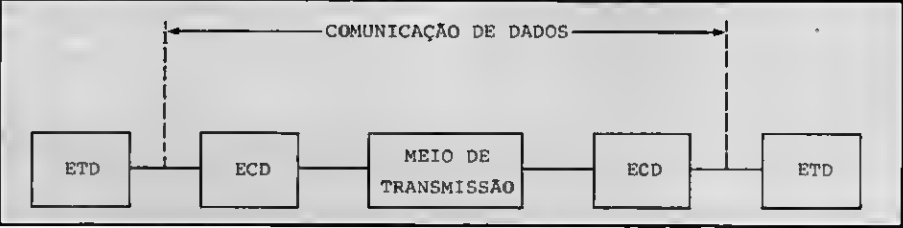


Figura 3 — Modelo de um sistema de comunicação de dados (ETD= Equipamento terminal de dados; ECD=Equipamento de comunicação de dados).

terminal de caixa bancário ou de balcão de reserva de passagens; o segundo, chamado fora-de-linha (off-line), é aquele em que as informações são "estocadas" temporariamente em um dispositivo qualquer de memória para serem posteriormente processadas pelo computador, tipicamente a entrada de programa remoto ou o processamento remoto por lotes.

## ESTABELECIMENTO DE UM MODELO DE SISTEMA DE COMUNICAÇÕES

Para melhor situar o leitor, nosso passo inicial será estabelecer um modelo que nos permitirá acompanhar todo o processo da comunicação, da origem ou fonte ao destino ou destinatário (ver Figura 2).

O objetivo de qualquer sistema de comunicações é o transporte da informação ou mensagem, em forma tão fiel quanto possível, entre a fonte e o destinatário. Como a fonte e o destinatário podem estar a grande distância um do outro, é necessário que haja um canal, encarregado do transporte propriamente dito da mensagem, através de um meio, evidentemente com alguma perda de intensidade (atenuação), alteração de suas características (distorção) e acréscimo de componentes não existentes na mensagem original (ruído, representado na figura como uma fonte geradora externa). O emissor encarrega-se de colocar a mensagem em uma forma apropriada à transmissão pelo meio, através de um processo chamado modulação, além de prover a necessária energia para compensar as perdas durante o trajeto. Por outro lado, o receptor retira a energia do meio e recupera a mensagem (demodulação). Como, via de regra, a natureza da informação gerada pela fonte não é adequada ao acionamento do canal, surge a necessidade de mais dois elementos, que completarão o nosso modelo: o codificador, que pode dar à mensagem uma forma totalmente diversa, porém a ela inequivocamente relacionada — a letra A, por exemplo, poderia ser transformada no código 11000 — e o decodificador, no outro extremo do canal, encarregado de reconstituir a informação.

No caso particular da comunicação de dados, o sistema de comunicações pode ser mais apropriadamente descrito pelo modelo da Figura 3. Nela, os blocos ETD (Equipamento Terminal de Dados) representam a fonte e o destinatário, que podem ser dois computadores ou um terminal e um computador. Os blocos ECD (Equipamento de Comunicação de Dados), por sua vez, representam todo o equipamento necessário à adequação do sinal ao meio de transmissão e vice-versa, realizando as funções do codificador/emissor e do receptor/decodificador.



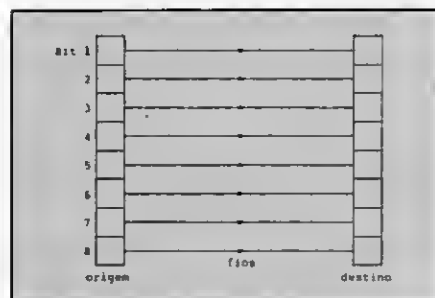


Figura 4 – Transmissão paralela.

## TIPOS DE TRANSMISSÃO

Existem dois modos básicos segundo os quais os dados podem ser transmitidos entre dois pontos: o **serial** e o **paralelo**. Imaginemos a transmissão de 1 byte (8 bits) \* 1 entre um registro de origem e outro de destino (ver Figura 4). Se ligarmos cada um dos bits do registro de origem ao bit correspondente do registro de destino, avisarmos ao registro de destino, de alguma forma, que os dados estão prontos no registro de origem, e permitirmos ao registro de destino aceitar esses dados, teremos uma transferência simultânea de todos os bits, o que caracteriza uma transmissão paralela. Se, por outro lado, tivermos um único fio ligando os dois registros e

permitirmos que os bits passem um de cada vez, em sequência, rumo ao registro de destino, teremos uma transmissão serial. Na Figura 5, os bits 1, 2 e 3 já atingiram o destino, o bit 4 está a caminho, e os bits 5, 6, 7 e 8 aguardam, ainda na origem, a sua vez. Evidentemente, a transmissão paralela é muito mais rápida mas, em compensação, a serial é muito mais barata, por necessitar de apenas uma linha de dados — mais uma vez o eterno compromisso da Engenharia: economizar tempo ou dinheiro? De modo geral, o problema é resolvido assim: no interior do computador, no movimento de dados entre registros da UCP ou entre UCP e memória, onde a velocidade é fator fundamental e as distâncias são curtíssimas, a transmissão é paralela; já a comunicação entre um computador e um terminal é serial, pois, além da economia da interconexão, os dados, mesmo transmitidos serialmente, se deslocam com velocidade muito maior que a de leitura ou de digitação. Resumindo, praticamente toda a transmissão de dados externa ao computador é feita de modo serial. É evidente que, em qualquer caso, todos os caracteres devem ter o mesmo tamanho, ou seja, o mesmo número de bits. Mais adiante falaremos nos códigos usados na transmissão de dados.

A transmissão serial pode ser feita, ainda, de duas formas: síncrona e assíncrona. Na forma síncrona, os caracteres são transmitidos em um fluxo contínuo, em um único bloco, existindo uma per-

\*1. Nota do autor — Um bit é igual a um dígito binário, isto é, a menor unidade de informação existente em um sistema de computação: pode assumir, a cada instante, apenas um entre dois valores possíveis, 0 e 1.

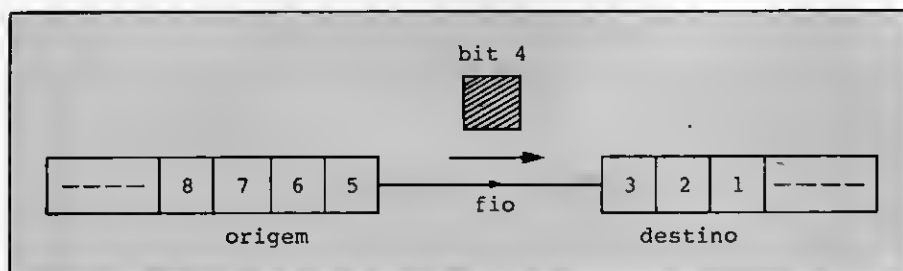


Figura 5 – Transmissão serial.

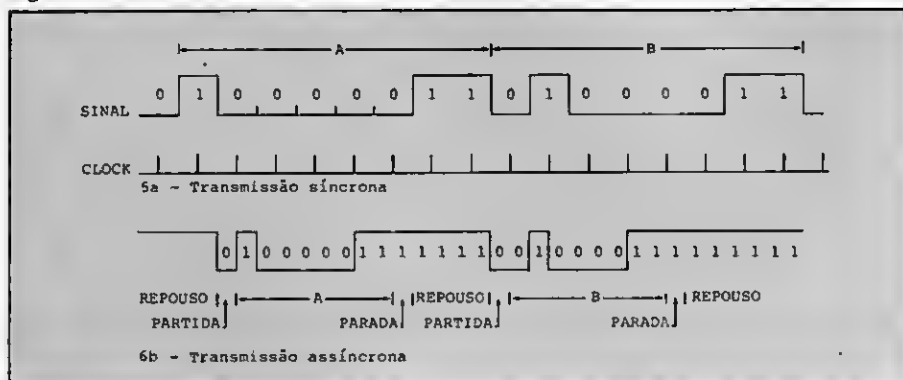


Figura 6 – Exemplos de transmissão dos caracteres A e B no modo síncrono (6a) e no modo assíncrono (6b), com 1 bit de parada e paridade ímpar. Note que as escalas são diferentes.

feita sincronização entre o emissor e o receptor, de modo que este possa sempre saber o momento exato de "ler" um bit, o início e o término de um caráter e o início e o término da mensagem. O sincronismo pode ser obtido através da transmissão de um trem de pulsos de relógio (clock) em uma linha separada (ver Figura 6) ou dotando-se o receptor de um clock estável, *amarrado* em pulsos de sincronismo transmitidos no início da mensagem. Note que os caracteres são sempre transmitidos, no modo síncrono, sem qualquer intervalo entre eles, o que torna este modo impossível de ser utilizado na ligação entre um terminal e um computador: ninguém pode digitar tão rapidamente. Na transmissão assíncrona, os caracteres podem ser transmitidos aleatoriamente no tempo, com qualquer intervalo entre eles, e sem limitação do tamanho da mensagem. Sempre que for necessário transmitir um caráter, o emissor se encarrega de avisar ao receptor o início da transmissão, através de um bit adicional (start bit = bit de partida, correspondente a uma interrupção do sinal na linha) precedendo o código correspondente, e o fim da transmissão, através de um ou dois bits de parada (stop bits, correspondendo à condição de marca ou de repouso, isto é, existência de sinal na linha) conforme mostrado na Figura 6. Desta forma, o receptor pode *relaxar*, sabendo que será sempre avisado da transmissão de um caráter com a antecedência suficiente para que possa, através de seu próprio clock, sincronizar seus circuitos para ler cada um dos bits no momento apropriado. A transmissão assíncrona tem como principal desvantagem em relação à síncrona uma má utilização do canal. Em compensação, a transmissão síncrona, além de muito mais dispendiosa em termos de equipamento, não pode ser usada em muitos casos, como o mostrado acima para o terminal. Na ligação que mais nos interessa, ou seja, entre um micro doméstico ou profissional e outro micro ou uma rede, a transmissão sempre será serial e assíncrona.

## O MEIO DE TRANSMISSÃO

Para que uma determinada informação possa ser transmitida entre dois pontos, a mesma tem que ser superposta a um sinal de natureza elétrica, que terá um ou mais de seus parâmetros alterados de acordo com a natureza da informação. Normalmente o sinal elétrico utilizado é uma onda senoidal cuja amplitude instantânea é dada por  $x(t) = A \cos(2\pi ft + \theta)$ , onde  $t$  é o tempo em segundos e  $A$  (amplitude),  $f$  (frequência) e  $\theta$  (fase) são os parâmetros que podemos fazer variar. Se variarmos o parâmetro desejado de forma contínua, de

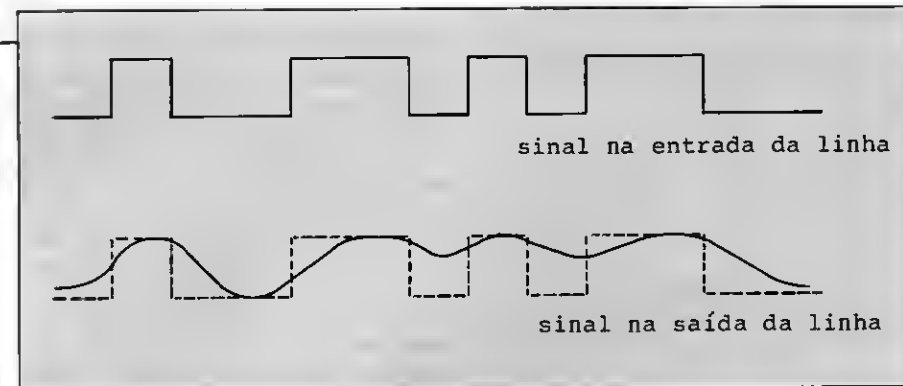


Figura 7 – Distorção do sinal digital em uma linha telefônica.

modo a constituir uma réplica da informação original, o sinal resultante será dito um sinal analógico; se, por outro lado, permitirmos que o parâmetro a ser variado assuma somente um certo número de valores, chamados de valores ou níveis discretos, estaremos em presença de um sinal digital. O caso mais conhecido de sinal digital, aquele que possui apenas dois níveis, é o sinal binário. Os sinais podem, ainda, ser submetidos a processos de codificação, com o resultado final diferindo completamente do sinal inicial; o importante é que o conteúdo da informação se mantém inalterado e pode ser integralmente reconstituído no destino.

O processo segundo o qual alteramos um ou mais dos parâmetros de um sinal é chamado **modulação**, e o sinal modificado, que vai transportar a nossa informação até o destino, é chamado de **onda portadora**.

O meio de transmissão por excelência para a transmissão de dados é o canal telefônico comum, acessível através de um par de fios de nossa linha telefônica, projetada e instalada para a transmissão de voz em forma analógica.

A voz humana é um sinal complexo e a sua energia está distribuída de modo não uniforme em uma faixa de frequências compreendida entre 15Hz e 15000 Hz, aproximadamente, com a maior concentração ocorrendo entre 300Hz e 3400Hz. Por questões de economia, os canais de voz transmitem apenas essa faixa de frequências, chamada de banda passante, largura de banda ou largura de faixa da linha ( $B = f_2 - f_1 = 3100$  Hz). A banda passante é a principal característica de um canal de voz, sendo a responsável pela velocidade máxima de transmissão, em bits por segundo (bps), do canal. Os canais telefônicos podem ser comutados (o destino é atingido através de uma rota escolhida ao acaso, em função das disponibilidades da rede telefônica, como em uma ligação comum), ou privativos (dedicados, alugados), constituindo uma ligação ponto-a-ponto, disponível ao usuário 24 horas por dia. A escolha entre comutada e privativa depende de uma série de fatores, princi-

palmente do volume de tráfego e, como regra geral, a linha privativa oferece melhor qualidade de transmissão. Embora teoricamente muito maiores, as velocidades máximas de transmissão obtidas em linhas telefônicas ficam, na prática, limitadas a 9600 bps, em virtude de outras características restritivas, tais como a atenuação, distorção, ruído, eco e estabilidade. O leitor mais curioso no assunto poderá *queimar pestanas* durante muitas horas consultando a bibliografia citada.

## O EMISSOR E O RECEPTOR

Já vimos que as linhas telefônicas foram projetadas para transmitir frequências de voz na faixa de 300-3400 Hz, e que os sinais de voz são sinais analógicos. Se injetarmos em uma linha telefônica os sinais binários oriundos de nosso computador, o resultado na outra extremidade será o mostrado na Figura 7: ao invés de um sinal claro, de transições bem nítidas, obteremos um sinal distorcido, no qual as transições se mostram bem atenuadas, e que poderá ser mal interpretado pelo equipamento de recepção, que terá eventualmente dificuldade de distinguir entre os níveis 0 e 1. A distorção será tanto maior quanto mais estreita for a banda passante da linha, pois a decomposição de um sinal binário nos mostra que nele estão presentes componentes de altíssima frequência, as quais serão brutalmente atenuadas ao passarem pela linha, sendo virtualmente inexistentes na saída. Como seria economicamente inviável aumentar a largura de banda das linhas telefônicas (elas chegaram primeiro, lembre-se), e já que elas atendem perfeitamente à finalidade para a qual foram

projetadas, a solução mais inteligente e que foi adotada é a de adaptar o sinal à linha, o que pode ser feito através de um modem. O modem, cujo nome é formado pela contração das palavras **modulador** e **demodulador**, é um equipamento bidirecional que, instalado nas duas extremidades de um canal de comunicação de dados, tem por função adequar um sinal binário oriundo de um computador às características da linha (funcionando como emissor), e vice-versa (funcionando como receptor). Para a maioria dos efeitos práticos, o modem é o próprio ECD da Figura 3.

O tipo mais comum de modem é o chamado **modem analógico**, através do qual os níveis binários 1 e 0 (também chamados de **marca** e **espaço**, respectivamente) são transformados em tons senoidais puros, que vão modular uma portadora senoidal cuja frequência está dentro da banda passante da linha telefônica, podendo, então, ser transmitida praticamente sem distorção. Na extremidade de destino, um outro modem se encarrega de demodular esta portadora, extraindo da mesma os tons de marca e de espaço, que, após reconvertidos em níveis binários, serão entregues ao computador (ver Figura 8). Simples, não?

Dado o caráter universal das redes de telecomunicações, torna-se necessária uma normalização ou padronização rigorosa dos equipamentos. Assim, a União Internacional de Telecomunicações (UIT), da qual o Brasil é membro, através de seu Comitê Consultivo Internacional de Telegrafia e Telefonia (CCITT) estabeleceu o chamado **padrão CCITT** de modems, também conhecido como **padrão europeu**, adotado pelo Brasil. Outros países, liderados pelos Estados Unidos, utilizam o chamado **padrão BELL**, ou **padrão americano**, normalizado pelo Bell System.

As normas estabelecidas pelo CCITT dizem respeito, basicamente, às taxas (ou velocidades) de transmissão da informação, sendo as mais usuais as de 150, 300, 600, 1200, 2400, 4800 e 9600 bps, e aos tipos de modulação, normalmente em frequência (FSK = Frequency Shift Keying = modulação por desvio de frequência) ou em fase (PSK = Phase Shift Keying = modulação por

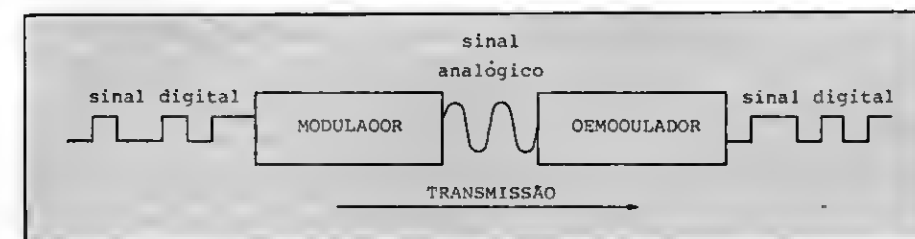


Figura 8 – Modulação e demodulação do sinal digital.

desvio de fase), este para velocidades acima de 1200 bps. Ainda um mesmo modem pode ter velocidades diferentes para transmissão e recepção: o tipo utilizado para acesso ao Videotexto transmite a 75 bps e recebe a 1200 bps \*2. No campo da computação pessoal, contudo, a tendência é adotar a comunicação serial, assíncrona, a 300 bps. Existe uma certa tendência em confundir bps e baud como unidades de medida de velocidade de transmissão. A unidade baud, que recebe este nome em homenagem a Baudot, um dos pioneiros das telecomunicações, é mais corretamente aplicada à medida de velocidade de transmissão de sinais telegráficos. Baud representa o número de vezes que o estado da linha se modifica por segundo. Como, na maioria das aplicações de teleprocessamento, a condição da linha é alterada exatamente pela presença ou ausência de sinal, o número que mede a velocidade em bps é o mesmo que a que mede em baud, daí a confusão. Por via das dúvidas, a melhor maneira de nunca errar é expressar a velocidade sempre em bps.

Existe ainda um tipo de modem, conhecido como modem digital. A rigor este tipo não deveria ser chamado de modem, uma vez que não realiza a modulação/demodulação do sinal, e sim uma simples mudança na sua representação digital (codificação) e na representação elétrica (forma do sinal), transformando-o em um outro sinal digital, porém mais adequado às condições da linha. Embora seu alcance seja muito restrito, não ultrapassando 300m, constitui uma solução econômica e aceitável para, por exemplo, ligações dentro de um mesmo prédio. Os modems digitais não são normalizados pelo CCITT, não havendo, portanto, compatibilidade entre os modelos dos diversos fabricantes.

O alcance dos modems digitais diminui conforme aumenta a velocidade de transmissão. Transmitindo a 300 bps, pode-se operar com um modem digital em distância de até 4.500m. Já a 600 bps, o alcance deste equipamento diminui para 300 metros. Por suas características, os modems digitais em geral são bem mais baratos que os analógicos.

Outro equipamento não padronizado pelo CCITT é o acoplador acústico, dotado de um bocal emissor e outro receptor nos quais o monofone do aparelho telefônico é encaixado diretamente,

\* 2. Nota da redação — A variação entre as velocidades de recepção e emissão de dados pode ser explicada uma vez que o número de informações que o usuário do sistema Videotexto deverá fornecer são poucas, já que ele basicamente apenas escolhe as páginas que quer acessar. Já as informações provenientes do banco de dados são muitas, o que requer uma velocidade maior na transmissão.

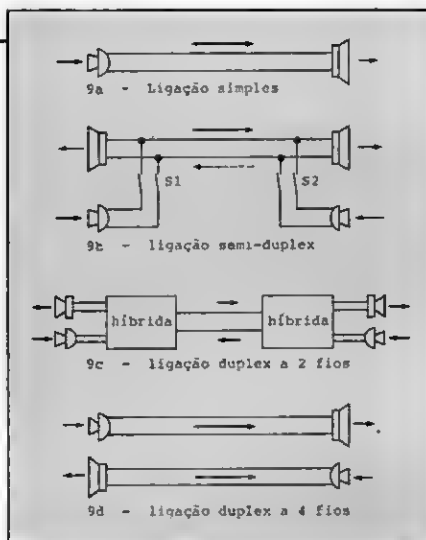


Figura 9 — Modos de ligação.

com toda a transferência de informação ocorrendo pelo ar, sem qualquer ligação elétrica com a rede telefônica. Além de sujeitos a interferências de ruídos externos, causados muitas vezes pelo fato do fone do aparelho telefônico não se adaptar ao acoplador, sua velocidade de transmissão é relativamente baixa, não ultrapassando 300 bps.

A ligação entre os modems pode ser feita ainda de três modos (ver Figura 9): o modo simplex, sem utilidade prática, pois permite a comunicação apenas em um único sentido; o modo semi-duplex (half-duplex), que permite a ligação nos dois sentidos, porém não simultaneamente; e finalmente, o modo duplex (full-duplex), permitindo a comunicação simultânea nos dois sentidos, e que pode ser a dois fios (exatamente como o telefone a que estamos habituados, utilizando um circuito híbrido ou um acoplador direcional para separar os sinais emitido e recebido) ou a quatro fios, mais confiável porém mais caro, por necessitar de duas linhas separadas.

#### O CODIFICADOR E O DECODIFICADOR

Em nosso sistema de comunicação de dados as funções de codificação e de decodificação são normalizadas pela EIA — Electronic Industries Association, dos EUA, através do Padrão RS 232-C, compatível com o CCITT, cuja realização física é conhecida como interface padrão RS 232-C (o "C" significa a terceira versão) e que pode ser identificada pela existência, nos equipamentos que a contém, de um conector padrão de 25 pinos, de forma trapezoidal.

A interface padrão RS 232-C é a responsável pela interconexão entre o ETD e o ECD, em forma bilateral, definindo as características elétricas dos circuitos de transmissão e recepção de dados, os seus níveis de tensão e os sinais de dados e de controle necessários. Na transmis-

são de dados, o estado lógico 1 (marca) é definido como sendo uma tensão negativa entre -15V e -25V, enquanto que o estado 0 (espaço) é definido como uma tensão positiva entre +15V e +25V, tudo referenciado ao "terra" ou "massa" (ponto comum) de sinal e com previsão de um queda de tensão de  $\pm 12V$  ao longo das linhas de transmissão. Como os receptores são obrigados a reconhecer sinais de no mínimo  $\pm 3V$ , sobra uma margem de segurança (região de transição) de 6V entre os níveis 1 e 0, o que contribui para aumentar a imunidade a ruídos e a diferenças de potencial de massa.

#### OS CÓDIGOS

Um dos mais importantes passos para o desenvolvimento da comunicação de dados foi a padronização dos códigos, visando a que os diversos equipamentos pudessem "falar" entre si. O primeiro esforço de padronização data de 1963, através do código ASCII63 (ASCII é a sigla de American Standard Code for Information Interchange — Código Padrão Americano para Intercâmbio de Informação), e a versão atual do código ASCII, surgida em 1968, adotada em âmbito mundial. Ver Figura 10.

O código ASCII é um código de 7 bits, possibilitando um total de 128 ( $= 2^7$ ) combinações válidas. A esses 7 bits é adicionado um oitavo bit, chamado bit de paridade, com o objetivo de diminuir a incidência de erros na transmissão. Por exemplo, o bit de paridade poderá ser 0 ou 1 conforme o número de bits 1 do código considerado seja par ou ímpar — o receptor conta os bits 1 de cada código e, caso a contagem não seja um número par (paridade par), envia um sinal ao emissor para que este transmita novamente o código. É evidente que se, devido ao ruído, houver a inversão de dois bits quaisquer, o erro não poderá ser detectado por este método. Os bits adicionais introduzidos nos códigos, como o bit de paridade, não contém informação, sendo chamados de redundantes. Quanto maior for a redundância de um código, menor será a eficiência do canal, definida como o resultado da divisão do número de bits de informação (os bits úteis) pelo número total de bits transmitidos.

Outros códigos normalmente usados em comunicação de dados são o Baudot (para teleimpressores) e o EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Interchange Code), usado nos equipamentos IBM.

Além da mensagem propriamente dita, deve transitar pelo canal um constante fluxo de informações entre as máquinas envolvidas na comunicação. Esse fluxo de informações, que é o responsá-

CÓDIGO:  $b_7 b_6 b_5 b_4 b_3 b_2 b_1$

CONFORME OS BITS DA TABELA

BITS  $b_4 b_3 b_2 b_1$

BITS  $b_7 b_6 b_5$

	000	001	010	011	100	101	110	111
0000	NUL	DLE	SP	0	@	P	,	p
0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0010	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0100	EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
0101	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0110	ACK	SYN	8	6	F	V	f	v
0111	BEL	ETB	.	7	G	W	g	w
1000	BS	CAN	(	8	H	X	h	x
1001	HT	EM	)	9	I	Y	i	y
1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1011	VT	ESC	+	;	K	[	k	{
1100	FF	FS	,	<	L	\	l	
1101	CR	GS	-	=	M	]	m	}
1110	SO	RS	.	>	N	^	n	~
1111	SI	US	/	?	O	_	o	DEL

#### LEGENDA:

NUL = all zeros  
SOH = start of heading  
STX = start of text  
ETX = end of text  
EOT = end of transmission  
ENQ = enquiry  
ACK = acknowledgement  
BEL = bell or attention signal  
BS = back space  
HT = horizontal tabulation  
LF = line feed

VT = vertical tabulation  
FF = form feed  
CR = carriage return  
SO = shift out  
SI = shift in  
DLE = data link escape  
DC 1 = device control 1  
DC 2 = device control 2  
DC 3 = device control 3  
DC 4 = device control 4  
NAK = negative acknowledgement

#### CONTROLE

#### INFORMAÇÃO

SYN = synchronous/idle  
ETB = end of transmitted block  
CAN = cancel (error in data)  
EM = end of medium  
SUB = start of special sequence  
ESC = escape  
FS = information file separator  
GS = information group separator  
RS = information record separator  
US = information unit separator  
DEL = delete

Figura 10 — Código ASCII. Fonte: BARRADAS, O e RIBEIRO, Marcelo P., Sistemas analógicos-digitais. Rio de Janeiro, LTC, 1980, p 1049.

vel pelo estabelecimento, manutenção, controle e desconexão da comunicação, recebe o nome de protocolo (handshaking, "aperto de mãos"). As duas colunas da esquerda da Figura 10 mostram os caracteres de controle do código ASCII, e seus significados constam da legenda. Remeto o leitor interessado, mais uma vez, à bibliografia especializada, para maior aprofundamento no assunto.

#### CONCLUSÃO

Espero que este artigo tenha conseguido satisfazer a curiosidade do leitor apenas curioso e que tenha fornecido àquele mais interessado, desejo de maiores conhecimentos, o embasamento necessário à leitura dos papéis especializados no assunto.

Para finalizar, um lembrete: de nada adianta toda a parafernália de equipa-

mentos e técnicas de comunicação de dados se não dispusermos do software de comunicação, indispensável ao gerenciamento de todo o processo e, por si só, assunto para muitas e muitas páginas. Por uma questão de fidelidade ao objetivo, que foi o de abordar apenas os aspectos técnicos da comunicação, a sua não citação no texto foi intencional. De qualquer modo, aqui, como em qualquer outra aplicação, é o software que torna o computador em algo útil — sem ele, o nosso computador não passará de um enfeite (?) de mesa ou mero peso de papel...

#### BIBLIOGRAFIA

BARRADAS, O. e RIBEIRO, Marcelo P., *Sistemas analógicos-digitais*. Rio de Janeiro, LTC, 1980.  
COUGER, J. Daniel & McFADDEN, Fred R., *First course in data proces-*

*sing with BASIC*. USA, John Wiley & Sons, 1981.

EMBRATEL, *Básico de comunicação de dados*, edição experimental. Rio de Janeiro, DTR/EMBRATEL, 1984.

McNAMARA, J. E., *Technical aspects of data communication*. USA, Digital Equipment Corporation, 1977.

PEREIRA FILHO, Jorge da C. et al., *Equipamentos e sistemas de computação*, Coleção Computadores para Usuários, Vol. 2. Rio de Janeiro, Campus, 1984.

TAROUCO, Liane M., *Redes de comunicação de dados*. Rio de Janeiro, LTC, 1977.

Roberto Quito de Sant'Anna é Engenheiro de Telecomunicações, formado pelo Instituto Militar de Engenharia e Professor da cadeira de Informática da Academia Militar das Agulhas Negras.



Eis as diferenças e algumas vantagens em se conjugar o verbo compilar, ao invés de interpretar, em se tratando de linguagem BASIC

# BASIC interpretado x compilado

Marcelo Renato Rodrigues

O sistema completo de programação BASIC deve traduzir as suas instruções BASIC em instruções que o microcomputador entenda, ou seja, código-objeto. Os meios empregados para fazer essa conversão dependem do sistema BASIC que você tem disponível, normalmente o interpretador BASIC.

O interpretador converte cada instrução para o código-objeto, executando-a imediatamente após a conversão. Isso é feito toda a vez em que o programa é rodado. O compilador, por outro lado, converte todo o programa em código-objeto. Então, você terá o seu programa sob duas formas: o programa-fonte, em BASIC, e o programa-objeto, em linguagem de máquina. Este último, quando submetido, dispensará a conversão das instruções, atividade do interpretador. Para melhor entendimento desta análise, consideremos o BASIC da linha TRS 80, modelo III e o compilador BASIC da Radio Shack, o RSBASIC.

## VANTAGENS DO COMPILADOR

O RSBASIC traduz o programa-fonte numa linguagem intermediária, isto é, entre o BASIC e a linguagem de máquina. Entre as vantagens enumeradas pelo fabricante duas merecem atenção: só o autor do programa poderá conhecê-lo, pois é o único dono do programa-fonte e a linguagem intermediária é desconhecida; além de sua economia de memória e espaço em disco.

A primeira tem importância para o programador que pretende comercializar os seus aplicativos. A segunda vantagem

é ofuscada pelo grande espaço que o compilador ocupa na memória. Mas a vantagem é absolutamente verdadeira com relação aos arquivos em disco.

O usuário do compilador será inicialmente surpreendido, tanto pelo maior rigor sintático das instruções — por exemplo, observância dos espaços entre as palavras componentes das instruções —, quanto pelos produtos documentais do processo de compilação, como a listagem comentada do programa, o mapa das variáveis e a listagem de referência cruzada, na qual são relacionadas as variáveis e as linhas do programa-fonte onde elas são referenciadas (figura 1). Tais produtos são familiares ao usuário que trabalhou ou trabalha com computadores de maior porte.

## DIFERENÇAS DE LINGUAGEM

Um aspecto importante a ser demonstrado é quanto às diferenças de linguagem dos dois processos. A primeira delas é com relação à maior precisão do BASIC compilado quanto à alocação de espaço na RAM, inexistindo a instrução CLEAR n, que executa a alocação global de espaço para strings. Assim, a reserva de espaço é feita variável a variável, através das instruções DIM ou STRING. Não havendo essa descrição, o compilador considerará o default de 255 bytes por variável.

Ainda com relação à definição de variáveis, outra diferença é o número de dígitos para o nome da variável, que passa de três para seis, permitindo ter, por exemplo, duas variáveis distintas — SALDO1 e SALDO2 — impossível no interpretador, que consideraria para os dois

casos apenas a variável SAL. E entre as instruções que atribuem valores às variáveis, há três diferenças significativas.

A primeira delas é uma variação do RESTORE, que permite apontar a sequência DATA a partir da qual nos interessa restaurar, através do apontamento do número da linha que a contém. Não se fornecendo o número da linha, a instrução funciona exatamente da forma usual.

A segunda é a instrução SWAP, que troca valores entre duas variáveis, muito empregada em reordenações. A terceira e última, a instrução INPUT, embora continue sendo de uso incomodo, foi aperfeiçoada com formatação dos dados de entrada e especificação do número de dígitos da variável.

## SEGMENTAÇÃO DE PROGRAMAS

Entre os dois sistemas, existem diferenças significativas, que certamente farão a cabeça de usuários mais exigentes. Por exemplo, são disponíveis dois recursos poderosos voltados à segmentação de programas durante a execução: a transferência de controle para subprogramas e encadeamento de programas.

Subprogramas são sub-rotinas mais potentes que as usuais, pois trabalham com dados armazenados sob diferentes nomes de variáveis. Assim como as sub-rotinas comuns, os subprogramas são chamados pelo programa principal e, após sua execução, retornam a ele. O exercício de sua aplicação revela as seguintes vantagens em relação à sub-rotina convencional:

```
RSBASIC ver 2.3          EXEMPLO/BAS:          PAGE 1
09/11/84          19:18:17
0000 00010 REM *PROGRAMA EXEMPLO COM UTILIZACAO*
0000 00020 REM * DO COMPILER BASIC *
0000 00030 REM * O PROGRAMA SOLICITA NOME *
0000 00040 REM * E SOBRENOME *
0000 00050 DIM SOBRE$20
0000 00060 PRINT "QUAL E' SEU SOBRENOME?"
000F 00070 PRINT CRT(2,0):: INPUT SOBRE$
002D 00080 PRINT CRT(6,0): "QUAL E' O SEU NOME?"
0040 00090 PRINT CRT(2,0):: INPUT NOME$
005E 00100 PRINT CRT(12,0): "OBRIGADO, "; NOME$; " "; SOBRE$; "!"
0079 00110 END
SYMBOLIC MEMORY MAP
SCALARS
00D6 NOME STRING*255 00D0 SOBRE STRING*20
CROSS REFERENCE LISTING
SCALARS
NOME 90 100
SOBRE 50 70 100
FINAL SUMMARY
245 (00F5) BYTES OF PROGRAM
278 (0116) BYTES OF LOCAL DATA
11 SOURCE LINES
13 SOURCE STATEMENTS
*** COMPILATION COMPLETE ***
```

Figura 1

- O subprograma não é chamado pelo número da linha, mas pelo nome;
- Os dados transferidos ao subprograma não necessitam de adequação quanto ao nome das variáveis; basta apenas existir compatibilidade entre elas, pois o mesmo dado terá um nome no programa principal e outro no subprograma;
- Pode-se transferir matrizes ao subprograma.

O subprograma é compilado com o programa principal, sendo integrante dele, disputando espaço na RAM, mas adicionando incrível flexibilidade a seus programas.

Já o encadeamento de programas (CHAIN) executa a segmentação sem a ocupação simultânea de espaço na RAM. É um método de dividir um programa muito grande em outros menores e menos complexos, sendo cada um deles carregado na memória e executado separadamente, embora trocando dados comuns.

## ENTRADA/SAÍDA PARA TECLADO E MONITOR DE VÍDEO

A formatação de dados para entrada/saída é um grande avanço e a saída via

monitor tem duas funções especiais para posicionamento do cursor. A função CRT move o cursor para uma específica localização linha coluna e a função CRTX(x,y) move o cursor x linhas e y colunas, a partir da posição atual. É o adeus ao PRINT @.

São acrescentadas, ainda, funções para localização da posição do cursor CRTy e CRTx, que fazem retornar os valores da linha-coluna aonde se encontra o cursor, e uma função para leitura de área especificada no vídeo.

## ENTRADA/SAÍDA PARA ARQUIVOS EM DISCO

Diferenças importantes são observadas na manipulação de arquivos em disco. Além de criar arquivos sequenciais (figura 2) e randômicos ou diretos (figura 3), o RSBASIC elabora o arquivo ISAM (Indexed Sequential Access Method), isto é, o arquivo sequencial indexado utilizado pelos sistemas maiores, nos quais os registros são alcançados por chaves de acesso e não pelo número de registro. Por exemplo, num arquivo de nomes e endereços, a chave de acesso pode ser o sobrenome. Na leitura, os registros são

apresentados segundo a classificação, em ordem alfabética, da chave de acesso, como no exemplo da figura 4, no qual a chave de acesso é a primeira letra do nome.

De uma forma geral, a entrada/saída de arquivos pode ser string ou numérica, não havendo necessidade de converter dados numéricos em strings para gravar, e vice-versa, após a leitura. A inexistência da instrução FIELD facilita também a leitura-gravação de vetores. Para entrada/saída há três métodos:

- Seriado — as vírgulas separam os campos dos registros;
- Formatado — é empregada imagem-padrão para controlar a disposição dos campos;
- Binário — os dados numéricos são arquivados exatamente como estão na memória.

Além dessas, há outras diferenças mais ou menos sutis em instruções, funções e comandos que, se expostos, levariam a um tratamento mais aprofundado. Com relação às facilidades de grande interesse, há o RUNTIME, subsistema que apenas roda programas, ocupando menor espaço na memória; o BEDIT, eficiente editor BASIC; e o DEBUG, depurador de programas.

Como se vê, há numerosas vantagens com relação aos recursos de linguagem, tornando o BASIC bem mais potente. Mas como no Brasil o emprego do BASIC compilado ainda é restrito, surgem problemas de disponibilidade de aplicativos no mercado e de incompatibilidades, pois programas estruturados e desenvolvidos em BASIC compilado não são compatíveis com o BASIC interpretado e vice-versa.

Marcelo Renato Rodrigues é engenheiro eletrônica formado pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, em 1968. Trabalha na Companhia Energética de São Paulo (CESP) como Assessor de Planejamento de Vice-Presidência da Produção da Transmissão de Energia Elétrica.

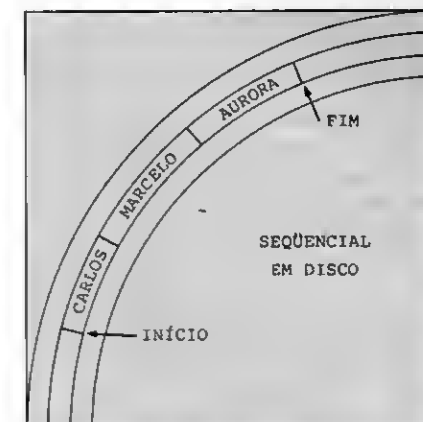


Figura 2



Figura 3

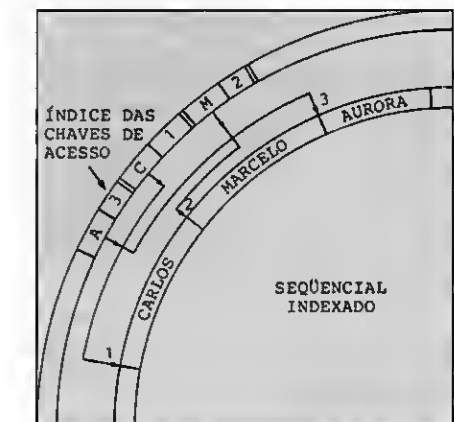


Figura 4

Compartilhar recursos de custos elevados e informações produzidas por diversas estações são algumas vantagens obtidas com o uso de redes locais

# Redes locais

Amaury Moraes Junior

Uma rede de computadores consiste em um certo número de computadores interligados por um sistema de comunicação. Dentro dessa filosofia, surgiu mais recentemente um tipo particular de rede, chamado Rede Local (Local Area Network - LAN). Nessas redes, as principais características são a extensão geográfica, de no máximo poucos quilômetros; a alta taxa de transmissão, de 5 a 10 Mb/segundo; e a ausência de um processador central, isto é, todos os elementos conectados à rede possuem capacidade de processamento.

Na medida em que as organizações (bancos, indústrias, hospitais etc.) começaram a possuir um maior número de computadores, principalmente com o advento dos computadores de baixo custo, tornou-se necessário que estes equipamentos se interconectassem, para compartilhar recursos e informações.

É importante observar que embora o custo dos computadores tenha diminuído constantemente, o preço dos equipamentos periféricos (discos, impressoras etc.) não acompanharam esta redução, e seu alto custo justifica o seu compartilhamento entre vários usuários.

Entre as vantagens na utilização de uma rede local, podemos citar o aumento dos recursos físicos (periféricos) disponíveis para cada estação; maior integração entre aplicações, através do compartilhamento de informações entre as diversas estações da rede; confiabilidade elevada, caracterizada pela inexistência de um elemento centralizador (cuja falha comprometeria o funcionamento global do sistema); baixo custo para pequenas configurações; e, por fim, o crescimento gradativo conforme as necessidades computacionais da organização.

## EM TRÊS NÍVEIS

Uma rede local pode ser implementada em três diferentes níveis de tecnologia. O mais elevado oferece maiores benefícios, tendo, em contrapartida um custo também elevado e implementação mais difícil. Em resumo, os níveis de uma rede são os seguintes:

- Nível 1 — O objetivo neste estágio é o de que vários usuários possam compartilhar periféricos como impressoras, plot-

ters, modems, equipamentos geralmente de preços elevados e que, utilizados por mais de uma estação têm seu preço real dividido pelos departamentos. E devido ao baixo volume de saída desses dispositivos, não há degradação do sistema.

- Nível 2 — Os meios de armazenamento de massa, normalmente discos do tipo Winchester são compartilhados pelos diversos usuários do sistema. Porém, é necessário que a rede local tenha capacidade de transmitir dados em altas velocidades. O compartilhamento requer software de controle de acesso a esses arquivos, para que a integridade das informações seja mantida.

- Nível 3 — Neste nível não se trata de compartilhar dispositivos físicos, mas sim a informação existente no ambiente da rede local. Além da capacidade de transmitir em altas velocidades, este nível requer facilidade no acesso simultâneo a arquivos e possibilidade de bloquear registros (lock), todos importantes para que se possa compartilhar informações. Integridade dos dados, processamento distribuído, eliminação de redundância de informações, possibilidade de consolidar dados produzidos por diferentes pessoas são algumas das vantagens da implementação deste nível em rede local.

## FORMANDO A REDE

São os seguintes os principais componentes de uma rede (Figura 1):

- Unidade de interface, que pode ser uma placa ou um gabinete externo. Ela permite que o micro possa falar com a rede local, e as mais sofisticadas fazem todo o processo de comunicação, liberando o micro para outras tarefas.

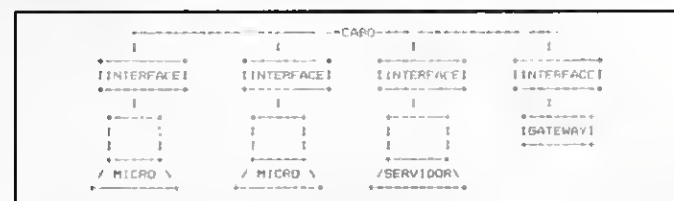


Figura 1

Tem hora que precisa ser micro.



O Elppa II Plus é um micro computador. Só que tem macro vantagens. É feito quase artesanalmente, portanto testado um a um.

É isso que dá uma macro qualidade. Como é feito com componentes de alta qualidade, dentro dos melhores padrões de Engenharia, a confiabilidade do Elppa II Plus é macro. O custo de manutenção é micro: o único com um ano de garantia - macro qualidade com macro garantia. Já com o preço acontece uma coisa interessante, deveria ser macro, mas quando você verifica o custo de uma configuração vê que é micro. A assistência técnica é macro - direta do fabricante ou através de seus credenciados. Ele é um Apple\* compatível e dispõe de vasta gama de expansões e periféricos à sua disposição - CONTROLADOR DE DRIVE, CP/M, PAL-M, 80 COLUNAS, SOFTSWITCH, 16K, 64K, 128K, GRAPH+, SUPER SERIAL CARD, SINTETIZADOR DE VOZ, MONITOR III, etc... - macro vantagem.

Tem hora que precisa ser macro.

Conclusão: Seja para você ou para sua empresa, micro ou macro, faça como a Rede Globo, a Rede Bandeirantes ou a Control que têm se utilizado do Elppa II Plus em suas necessidades empresariais ou como os funcionários do Bamerindus para suas atividades profissionais e de lazer. Faça como tantos outros, que estão aproveitando as vantagens de um micro que sabe ser macro na hora certa.

**Macro garantia 1 ano inteiro.**

**O micro macro.**

Fábrica: Rua Aimberê nº 931 - S.P. Tel. 864.0979 - 872.2134  
Show Room: Av. Sumaré nº 1.744 - S.P. Tel. 872.4788

• São Paulo - Audio 282-3377 - ADP System 227-4433 - Bruno Blois 223-7011 - BMK 62-9120 - Europlan 256-9188 - Victor Show Room 872-4788 • Rio de Janeiro - CML 285-5397 - Eleceeme 201-3792 - Formed 266-4722 - Sistema 253-0645 - SC Sistemas 232-8304 • Belo Horizonte - Spreess 225-8988 • Porto Alegre - Aplitec 24-0465 - DB Computadores 22-5136 - Embramic 41-9760 • Vitória - Metaldada 225-4700 - Soft Center 223-5147 • Brasília - Compushow 273-2128 • Curitiba - Video e Audio 234-0888 • Londrina - Set In 23-6183 • Recife - NC Sistemas 228-0160 - Tecromic 325-3363 • Florianópolis - Micro Home 23-2283 • São José do Rio Preto - Teledata 33-2714 • Fortaleza - Systematic 244-4746



## REDES LOCAIS

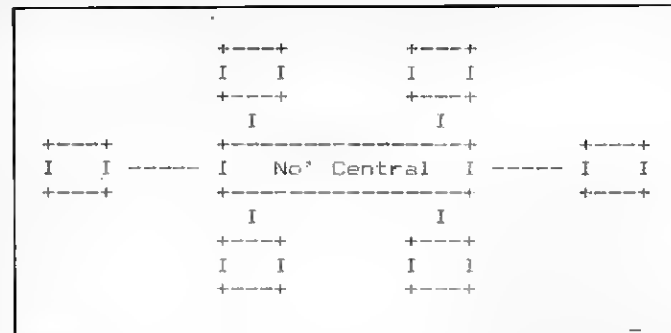


Figura 2

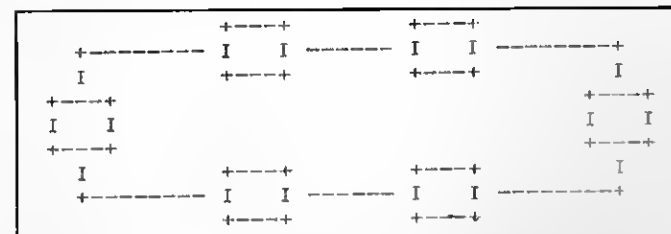


Figura 3

- Cabo físico para conectar as estações à rede local. Os tipos comumente usados são o par trançado, para pequenas distâncias (até 300 metros) e o cabo coaxial de custo mais elevado, usado para grandes distâncias. Com transmissão em banda base este último atinge 500 metros, enquanto que com a transmissão em banda larga pode atingir até 50 quilômetros.
- Servidores, que normalmente gerenciam o compartilhamento de arquivos ou impressoras, podem estar residentes em uma

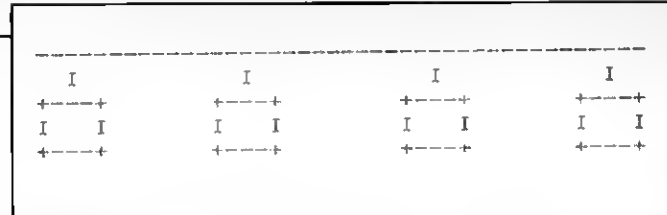


Figura 4

estação de trabalho ou em uma unidade dedicada para esse fim.

- Gateways são computadores, dedicados ou não, que permitem às estações a possibilidade de comunicação com outras redes e serviços externos ao âmbito da rede local.

Topologia é a forma física de interconexão dos elementos da rede. Há três tipos básicos para as redes locais.

Na topologia em estrela (Figura 2) todos os nós (ou estações) são ligados a um nó central, através do qual os dados passam. Neste tipo é comum o nó central possuir maior capacidade de processamento, além de concentrar os periféricos que são compartilhados entre as outras estações. A rede em estrela apresenta sua maior deficiência na confiabilidade, qualquer falha no nó central causa a parada total do sistema, além de ser limitada em termos de expansão, normalmente a oito estações. Seu desempenho também é determinado pela capacidade de processamento do nó central.

Uma rede organizada em anel é composta de estações ligadas em série (Figura 3), formando uma espécie de círculo. Normalmente, cada estação é ligada à rede através de uma interface especial, cuja responsabilidade é retransmitir os dados que não se destinam àquela estação, ler os dados destinados ao nó e inserir dados. Devido ao fato de as redes em anel

exigirem uma interface ativa para seu funcionamento, a confiabilidade da rede se reduz à confiabilidade das interfaces. A falha de qualquer uma delas seccionará o sistema. Na topologia em anel também podem surgir problemas relacionados com falhas ou erros no processamento de mensagens. Por outro lado, pode crescer ilimitadamente. Contudo é importante lembrar que cada interface introduzida no sistema provocará um retardo adicional na rede e a degradação pode se tornar indesejável, se muitas interfaces estiverem presentes na rede.

Na topologia em barra comum (BUS) os nós compartilham o meio de transmissão através de interfaces passivas, isto é, o funcionamento da rede não depende do funcionamento das interfaces. Uma vez que a barra é compartilhada por todos os nós (Figura 4), o acesso a ela deve ser controlado, de forma centralizada ou distribuída. No caso centralizado, a mensa-

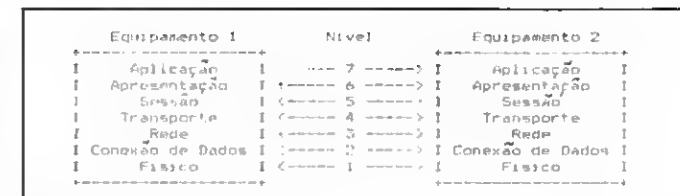


Figura 5

gem é transmitida por um determinado nó, que a retransmite para a estação de destino. No modo de acesso descentralizado, cada nó é responsável por realizar parte do controle. Quanto à confiabilidade, visto que a interface é passiva, a topologia em barra comum oferece maior segurança, pois uma eventual falha em uma interface não afeta o funcionamento da

## Automação: um caminho para as redes locais

O processamento manual de rotinas administrativas está irremediavelmente condenado na exata proporção em que a Informática vai se tornando mais acessível. A automação do escritório, seja simplesmente para consultas através de terminais não inteligentes, ou mesmo para a execução de tarefas mais simples, como elaboração de folhas de pagamento ou controle de caixa e estoques por intermédio de micros é apenas um passo para a total informatização de procedimentos administrativos.

Micros e minicomputadores, oferecidos em alguns casos a preços atraentes, têm levado empresários a tentarem a experiência de automação de suas firmas. A expansão do número de máquinas deverá ser mais rápida a partir do instante que a concorrência aumente, possibilitando a escolha dos equipamentos em maior variedade e preços mais vantajosos.

Mas o processo de automação deve obedecer a etapas, diz quem já viveu a experiência e que hoje se encontra na fase da rede local, como é o caso de Eraldo de Freitas Montenegro, assistente do chefe do Departamento de Treinamento da Embratel. Para as pequenas e médias empresas a informatização em escala menor é mais eficiente, se analisado o mecanismo de custo/retorno. Rede local deve ser aspiração de quem fez um levantamento pormenorizado de suas necessidades e até de acesso a importantes bases de dados.

O processo de automação de escritórios, seja por intermédio de terminais de consulta ou processamento através de um micro, apresenta características de

aspecto psicológico junto ao quadro de funcionários, como pôde observar Eraldo Montenegro no início da implantação da Informática em seu departamento. Mediante um criterioso trabalho, ele passou a observar o comportamento do pessoal da seção onde seria implantado o sistema, para conhecer suas reações em função do novo sistema operacional. E constatou fatos que no mínimo, são curiosos.

Por exemplo, havia em parte dos funcionários o temor do desemprego proporcionado pela informatização. Um receio gerado, como ficou comprovado, apenas por questões como ouvi dizer e pela falta de conhecimento pelo menos superficial do significado real da automação.

Descobriu-se então que essa reação era fruto da visão primária a respeito do processamento eletrônico, de que as máquinas seriam ainda aquelas de grande porte, os chamados cérebros eletrônicos, que por sua dimensão transmitiam a falsa imagem do complexo, algo que só pudesse ser acessado por iniciados.

Foi mostrado então a eles que a microeletrônica já possibilitava a fabricação de máquinas de pequeno porte, se não humanas, pelo menos valorizando mais a relação usuário/computador.

A automação de um escritório não deve ser vista apenas como modernidade. Mas significando dinamização dos trabalhos, eliminação dos feudos e ganhos em termos de produtividade. Isso sem levar em consideração, em tarefas mais rotineiras, aspectos importantes do tipo limpeza, correção e unifor-

midade, como na correspondência, por exemplo. Esses fatores, no processamento manual, às vezes são confundidos com capacidade profissional, o que não deixa de ser uma avaliação subjetiva.

Também foi levado em consideração, no exemplo específico da Embratel, que a movimentação de pessoal durante férias ou licença acarreta sempre problemas de atraso devido à necessidade de transferência de atribuições e aprendizado do serviço, o que fica eliminado no escritório automatizado. Em resumo, o domínio das informações não confidenciais é retirado das mãos de uns para ficar à disposição de todos, quando preciso.

Vale então ressaltar que a postura da empresa na hora de optar pela automação deve ser analisada após a pesagem de todos esses aspectos. E a partir do porte de cada uma poderá ser escolhida a simples implantação de micro para processamento interno e com terminais para consultas, até a utilização do sistema rede local, menos simples, porém mais abrangente.

### REDES LOCAIS

Para uma empresa que já vive a fase do escritório automatizado, através de elevado número de máquinas espalhadas por seus departamentos, e cujo funcionamento requer constante intercâmbio de informações entre um e outro, justifica-se a implantação da rede local. As rotinas de trabalho, como passagem de memorandos de uma sessão a outra, comunicados internos e alterações de rotinas se desen-

volem de forma mais harmônica, eliminando-se a utilização de papéis, e quando necessário seu emprego, isso pode ser feito por meio de impressoras.

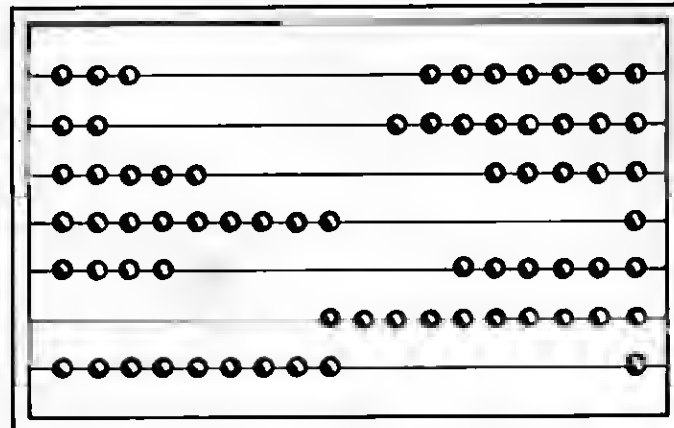
As redes locais permitem o compartilhamento econômico de recursos dispendiosos como unidades periféricas e comportas para bancos e bases de dados externos, dividindo da mesma forma informações que ficam armazenadas após consultas.

No caso específico da Embratel, a implantação da rede local foi feita com a utilização de equipamento adquirido da Cetus Informática, gerando uma rede para operar em seis departamentos. Sua configuração básica é a seguinte: oito postos de serviço, um drive e uma impressora compartilhada; cada posto tem um micro e um nó CS-1000, servindo de interface entre a linha e a máquina. Dos oito postos, um é operado por um Cobra-305 e os demais por CP-500.

O drive consta de um nó CS-1200 e dois discos Winchester de 10 Mb cada, para a memória de massa do sistema. O nó liga a uma Elgin MT-140 serial funcionando em spooling. A linha constitui-se de um par telefônico trançado que interliga postos e servidor totalizando um comprimento de 233 metros.

A rede local da Embratel rodou de início o Correio Eletrônico, desenvolvido em BASIC pelo seu Departamento de Processamento de Dados, possibilitando a troca de mensagens entre os usuários, utilizando um arquivo central localizado nos discos. Mas vai fornecer condições para automação de processos mais complexos ora em desenvolvimento.

# É INCRÍVEL O QUE UM BOM PROGRAMA PODE FAZER.



O ábac, para quem domina sua técnica, permite a execução de contas aritméticas com incrível velocidade. Da mesma forma, quem possui um microcomputador e um bom programa economiza tempo, papel e aborrecimento. A Nasajon Sistemas, tem à sua disposição mais de 50 programas como folha de pagamento, crediário, mala direta etc. ... para aproveitar ao máximo o que o seu microcomputador pode oferecer. Além disso, a Nasajon Sistemas pode desenvolver programas específicos para a sua necessidade, seja ela qual for. Todos os nossos programas são garantidos e atualizados. Entre em contato com a Nasajon Sistemas. Estamos sempre dispostos a conversar e esclarecer qualquer dúvida que você possa ter sobre informática. E quando seu microcomputador estiver funcionando com um programa da Nasajon, você verá as coisas incríveis que ele pode fazer.



Av. Rio Branco, 45 - s/1311 - RJ  
CEP: 20090  
Tels.: (021) 263-1241 e 233-0615

Você encontra os programas NASAJON também nos seguintes endereços:

Rio de Janeiro: Casa Garson: 252-9191; 325-6458; 541-2345 e 252-2050 - R. 179 - Eldorado Computadores: 227-0791 - Bits e Bytes: 322-1960  
Salvador: Oficina: 248-6666 - r. 26B São Paulo: Microprocess: 64-0468 - Jundiaí SP - Apoio Com. Informática Ltda: 51-3778 - Tatui - SP

rede. Nesta topologia, o crescimento também é ilimitado, podendo suportar até 255 estações.

### SISTEMAS DE ACESSO

Para que as estações possam trocar dados entre si é preciso um método de acesso que controle a disciplina obedecida pelas estações para acessar o meio de transmissão. Cada método está diretamente associado a um determinado tipo de topologia. Vejamos os mais conhecidos:

No método denominado **Passagem de Permissão** existe uma mensagem de controle, token ou permissão, que é passada de elemento para elemento da rede. Apenas aquele que possui o token pode fazer uso da via de interconexão. Os outros elementos permanecem passivos aguardando a sua vez. A existência de mensagens para controle de acesso nos levam a considerar os seguintes aspectos:

- **Overhead da linha**, já que a mensagem de controle não transporta informações úteis e de processamento, visto que cada elemento da rede deve receber, tratar e passar adiante o token.

- **Confiabilidade**, pois um erro no meio de transmissão pode tornar a mensagem irreconhecível, e se não houver mecanismos que a restaurem, a rede permanecerá inativa até que ela se torne inteligível.

Este método de acesso é normalmente utilizado em redes com topologia em anel.

O método conhecido por **Escaninhos ou Slots**, também utilizado em sistemas de topologia em anel, se resume em dividir o anel em escaninhos, que circulam através da rede. Eles são de tamanho fixo e possuem um bit que indica se ele está ocupado ou vazio. Para transmitir uma mensagem, a interface aguarda um escaninho vazio, a introduz e seta o bit para indicar que ele está ocupado. Como os escaninhos são de tamanho fixo, a interface deve criar pacotes antes de entrar com os dados na via de transmissão. O controle da rede é centralizado. Existe uma estação responsável pela geração dos sinais necessários. De um modo geral, os mesmos problemas do método de acesso *token passing* estão aqui presentes.

No método **Acesso Múltiplo com Detecção de Portadora - CSMA**, a estação que deseja transmitir verifica antes se existe alguma mensagem fluindo pela via de interconexão. Se houver, aguarda até que a via fique liberada e então envia sua mensagem. Se ocorrer um estado de colisão, ou seja, duas estações enviarem suas mensagens ao mesmo tempo, elas serão superpostas e perdidas. O fato de cada estação verificar se o meio está livre antes de transmitir uma mensagem, já reduz consideravelmente a possibilidade de colisão, já que o tempo de propagação é bem menor que o de transmissão. Entretanto, o tempo perdido com colisões pode ser reduzido com a utilização do mecanismo de detecção de colisão CD. No método CSMA/CD o meio é monitorado antes e durante a transmissão de uma mensagem. Neste caso, quando ocorrer um estado de colisão, a transmissão é imediatamente interrompida e uma nova tentativa é realizada após um certo intervalo de tempo. Este método é normalmente utilizado em redes de topologia tipo Barra Comum, e os problemas citados nos métodos anteriores são aqui praticamente eliminados.

### EM SETE CAMADAS

Para redes de computadores geograficamente distantes há um modelo de referência criado pela International Standard Organization (ISO), que consiste em dividir um projeto em sete camadas, relativamente independentes umas das outras (Figura 5).

A denominação do modelo é Open Systems Interconec-

tions (OSI) e a descrição de cada nível é a seguinte:

- **Físico** — responsável pela transmissão pura de bits por uma linha de transmissão (voltagens, velocidades, tipo de transmissão etc.).

- **Conexão de dados** — responsável pelo método de acesso, detecção de erros (protocolo) e controle de fluxo.

- **Rede** — responsável pelo empacotamento de mensagens, ou seja, é transparente ao usuário o tamanho do arquivo a ser enviado.

- **Transporte** — responsável pela transferência de dados entre equipamentos e pela multiplexação de canais, tomando possível que várias conversões simultâneas ocorram na rede.

- **Sessão** — Oferece ao usuário o acesso à rede, permitindo que dois usuários estabeleçam uma conexão. O estabelecimento de uma sessão envolve a troca de parâmetros.

- **Apresentação** — responsável pela conversão de códigos, tais como de formatos de arquivos, compressão de texto etc.

- **Aplicação** — são os programas aplicativos.

Para as redes locais não se formou um padrão devido às particularidades de cada sistema, mas apenas uma recomendação "IEEE-802" que envolve basicamente os níveis 1 e 2 do ISO. É recomendado para meio de comunicação o par trançado, cabo coaxial ou fibra ótica. E para método de acesso/topologia as indicações são CSMA/BUS, TOKEN/BUS ou TOKEN/ANEL.

A seleção de uma rede local deve levar em consideração os aspectos já citados e também os seguintes:

- Se é uma rede aberta (aceita vários tipos de equipamentos) ou fechada (requer equipamentos de um só fabricante).

- **Características do servidor de arquivos** (verificar se possui facilidades para a criação de subdiretórios, controle de acesso por passwords, lock de registros etc.).

- **Verificar como a rede local se comporta quando um arquivo já se encontra aberto e outra estação executa o mesmo procedimento.** Avaliar se o comportamento do sistema, neste aspecto, atende as características particulares de suas aplicações.

- **Servidor de impressão** (verificar se possui facilidades para determinar prioridades de impressão, se ocorrem superposições de arquivos etc.).

- **Verificar se o usuário poderá associar um dispositivo físico (qualquer periférico ligado ao sistema) de uma determinada estação a um dos dispositivos lógicos de sua estação de trabalho.**

- **Degradação** (verificar qual o nível de degradação que ocorre com o incremento de novas estações).

E como conselho final, procure simular todas as situações que deverão ocorrer no momento em que a rede local estiver em operação, para que você não conclua no futuro que não implantou uma rede local, e sim uma rede de problemas.

*Amaury Moraes Junior é formado pelo curso de Análise de Sistemas da FASP, tendo feito diversos cursos de aperfeiçoamento nas áreas de Eletrônica Digital e Microprocessadores. Atualmente trabalha na área de microcomputadores para o Citybank.*



## A segunda memória do seu computador: gravador National RQ-222.

O gravador National RQ-222 é o preferido pelos usuários de microcomputadores. Ele grava e carrega programas com a mais alta fidelidade e com a maior economia.

Porque tem um sistema de cabeçote próprio para o uso em micros. O gravador National RQ-222 tem um contador de fita que facilita a localização do programa a ser utilizado. E tem também um comando único para gravação tipo "Um Toque", muito mais prático. Um gravador que vive na memória do computador merece também viver na sua.

Grave este nome: National RQ-222.

**National**





## Nova empresa no grupo Prológica

O grupo Prológica está formando uma nova empresa, e CP — Computadores Pessoais LTOA, responsável pela fabricação e comercialização dos computadores pessoais do grupo.

A CP manterá basicamente a infra-estrutura de divisão que existe atualmente, além da ampliação dos departamentos e de maior autonomia e flexibilidade no atendimento a clientes e fornecedores. A totalidade do capital no atendimento a clientes e fornecedores. A totalidade do capital acionário da nova empresa pertencerá aos atuais acionistas do grupo Prológica.

A sede da CP — Computadores Pessoais LTDA ficará na Rua Ptolomeu, 650 — Vila Socorro, São Paulo, CEP: 04762, tel.: (011) 247-6934.

## Bolsas de estudo para curso de jogos

A Ciberne Software está oferecendo bolsas de estudo, em regime integral, para programadores interessados no 1º Curso de Projeto e Desenvolvimento de Jogos para Microcomputadores. Os dez bolsistas, que deverão ter mais de 16 anos e serem programadores de equipamentos com processador Z-80, serão selecionados, por entrevista, entre o total de inscritos. O curso, que terá a duração de 50 horas, será ministrado por Renato Oegiovani.

Para maiores informações sobre o curso e o procedimento de inscrição, a Ciberne deixa à disposição dos interessados o seu telefone: (021) 262-6968.

## Novos jogos Ciberne

A JVA Microcomputadores lançou mais quatro fitas de jogos sob a sigla Ciberne Software. As fitas são dedicadas a equipamentos com lógica Sinclair e, cada uma, contém três jogos que mesclam ação e emoção, criando uma atmosfera de sonho, onde o usuário se transfigura sucessivamente em piloto especial, mercador, robô e até num cidadão comum à mercê de assaltantes.

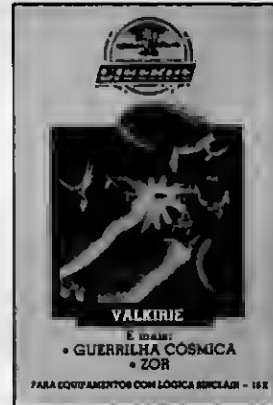
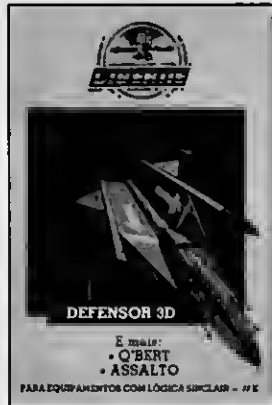
Nesse novo grupo, ao contrário do lançado no ano passado, a JVA procurou misturar diversos gêneros de jogos, em cada fita. A intenção foi clara: agradar a todos os tipos de público.

A maioria dos jogos são traduções e versões de jogos americanos, mas a JVA teve a preocupação de manter em cada fita, pelo menos um jogo de autor nacional. Segundo José Eduardo Neves, diretor da empresa, essa iniciativa deverá se tornar uma prática da marca Ciberne.

"Estamos fazendo uma seleção de jogos de nossos autores, com o objetivo de incentivá-los a produzir jogos nacionais. Não nos interessa apenas traduções e versões, mas sim material original. Estamos até promovendo um curso de Programação de Jogos para incentivar o pessoal".

Segundo José Eduardo é possível vislumbrar um maior interesse nessa produção e coisas de qualidade já estão começando a surgir no mercado. Na sua experiência de selecionar esse produto já deu para perceber que a qualidade dos jogos vem crescendo muito. "Tivemos até, há algum tempo atrás, o cúmulo de receber um jogo de autor nacional, totalmente traduzido para o inglês. Segundo o autor isso dava status ao produto".

Os novos jogos da JVA custam, em média, 2.035 ORTN e, numa primeira fita, um jogo



Valkirie, Mercador dos Sete Mares e Defensor 3D são três das quatro novas fitas da Ciberne.

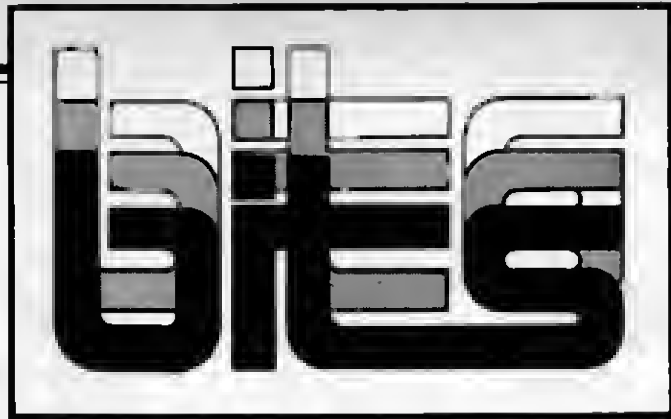
nacional de Ovídio C. R. Leitão dá nome ao produto. Valkirie é um jogo de estratégia, do tipo *Invaders*, onde o comandante de uma nave espacial tenta, em pleno planeta Vênus, combater estranhas criaturas aladas. Acompanham esse jogo, na mesma fita, o *Guerrilha Cômica* e o *ZOR*. No primeiro, seres maquinavélicos retiram tijolinhos e vão sendo abatidos, um e um, por um canhão de fótons. E um jogo atraente, do tipo *Invaders*, com opção para alta resolução gráfica. Já o *ZOR* é um jogo de ação, que reúne tática e um pouco da sorte. Nele, dois robôs se defrontam no solo de um planeta deserto. Sem estabelecer contato visual, eles se enfrentam com armas e defesas iguais.

Uma segunda fita traz o *Mercador dos Sete Mares* como jogo principal. Este também é um jogo de estratégia, mas não militar, e sim do tipo *banco imobiliário*. No século XIX, o jogador percorre o mundo e bordo de um navio, em busca de ótimos negócios. O seguinte é *Corrida Maluca*, um jogo de ação, tipo *PAC-MAN*. São dois carros que percorrem um circuito: um tentando epanhar todos os pedrinhas do caminho; o outro, no encalço do pri-

meiro. O último da fita é o *Pinball*, da Divino C.R. Leitão, um jogo que simula na tela uma máquina real de fliperama.

Na fita denominada *Subespaço* está esse jogo, como abertura, simulando uma verdadeira caçada espacial. O jogo é totalmente gráfico e nele o jogador tem que caçar os inimigos que tentam destruir a sua espaçonave. Cavernas de Merte, de Ovídio C. R. Leitão, está e seguir, como um jogo de ação, com um bonito display e cavernas cheias de perigos a serem enfrentados. Por último, nessa fita, está o *Comboio Espacial*, também um jogo de ação, onde uma nave é designada para defender um indefeso cargueiro.

*Defensor 3D* é a última fita, com naves espaciais que cruzam o espaço em alta velocidade, na mira telescópica de um canhão laser. O próximo é *O'BERT*, de Divino C. R. Leitão, um jogo que cria um neologismo e utiliza formas geométricas, empilhadas umas sobre as outras, para formar uma pirâmide em perspectiva. O último é *Assalto*, um jogo do tipo *PAC-MAN*, onde ladrões tentam assaltar um depositante que precisa chegar à salvo no banco.



## Cartões Microcraft

A Microcraft começou o ano com três novos lançamentos para seu microcomputador Creft II Plus. São eles: Cartão Pal/M, Cartão controlador de disquetes de 8" e um drive para discos de 8". Com a nova placa Pal/M o Creft II Plus pode trabalhar com monitor de vídeo ou televisão comum colorido. A placa não vem incorporada no modelo básico do micro, sendo vendida como expansão e seu preço é de 375 mil. Com o cartão controlador de discos, o

micro passa a aceitar disquetes de 8", dupla face e dupla densidade, até um total de 4 Mb. Cada placa aceita dois drives de 1 Mb cada e custa Cr\$ 1.390 mil. E o novo drive para disquetes de 8", dupla face e dupla densidade, com fonte, cabo de ligação e o próprio gabinete também já está sendo comercializado e seu preço é de Cr\$ 8.765 mil. A Microcraft está produzindo atualmente cerca de 200 unidades do Creft II Plus por mês.

## Monitores Videocompo

A Compo está lançando quatro novos monitores de vídeo profissionais: três monocromáticos, que podem ser ligados a computadores que tenham saída de vídeo composto; e um colorido, que traz como novidade uma placa que permite ecoplar uma Apple num monitor de vídeo de boa qualidade (a placa converte o sinal do micro em RGB).

O modelo CPC 14 cromático está sendo lançado em 2 versões: média resolução gráfica — 380 x 240 pontos; e alta resolução — 560 x 240. As duas versões são compatíveis com as linhas Apple, IBM e Itautec.

O MPC Vídeo Monocromático é apresentado em 12 a 14 polegadas, sendo que o de 14 é o primeiro deste tamanho a ser lançado no Brasil. As duas opções trazem como novidade a compatibilidade com a placa monochrome IBM, e são compatíveis com as linhas Apple e Itautec. Possuem foco dinâmico, 160 colunas de texto e resolução gráfica de 720 x 240 pontos.

Outro modelo novo, o MV, é apresentado nas versões 1 e 2, ambos monocromáticos. As duas versões apresentam 160 colunas de texto, alta resolução gráfica — 560 x 240 e tela anti-ofuscante opcional. O que as diferencia é que o MV 1 é compatível com a linha Apple e o MV 2 com as linhas IBM e Itautec.



Monitor MPC 12.

O modelo ME Vídeo Monocromático é apresentado em três opções: cinco polegadas e resolução gráfica de 480 x 240; nove polegadas e resolução de 560 x 240, e doze polegadas com resolução de 720 x 240 pontos. As três versões são compatíveis com as linhas Apple, IBM e Itautec.

A Compo oferece seus terminais diretamente ao público e através de revendedores. Informações pelo tel.: (011) 648-6844, São Paulo.

## Placa CP/M500, da Microsol

A placa CP/M500, da Microsol, — que possibilita ao CP-500 processar programas no sistema operacional CP/M — está custando menos. A unidade, que custava cerca de 42 ORTN, está agora em torno de 34. Segundo a empresa, isso se deve ao aumento na venda das placas, o que incrementou a produção e, conseqüentemente, barateou o custo da unidade.

A Microsol fica na Av. Pontes Vieira, 1867 — CEP: 60.000, Fortaleza — Ceará.

## Relação de Software para TK

A Microdigital está oferecendo uma relação descritiva completa de programas com a marca Microsoft, já desenvolvidos para a linha TK (utilitários, aplicativos profissionais e jogos animados), para que o usuário possa atualizar-se quanto aos programas disponíveis no mercado.

Os interessados devam escrever para: Microdigital Eletrônica Ltda. — Serviço de Suporte ao Usuário — Caixa Postal 54088, CEP 01296, São Paulo, SP.

## STRINGS

● A PTI — Publicações Técnicas Internacionais está promovendo no Brasil o Computer Book Review, periódico americano especializado na análise e crítica de novas publicações na área de processamento de dados. Informações pelo tel.: (011) 258-8442 e 257-1640. ● A BARTÔ Computadores Ltda., especialista na área de Commodore, está confeccionando um circuito de proteção contra picos de voltagem que evita queima de equipamentos. Outra novidade da Bartô é a interface RS232 para ecoplamento dos computadores da linha Commodore ao projeto Cirandão e outros CBBS. Informações pelo tel.: (021) 262-1213, Rio de Janeiro. ● A Eastman Kodak Company enunciou planos para atuar no mercado de telecomunicações, criando uma nova divisão, e Eastman Communications, para comercializar serviços de telecomunicações. Os serviços iniciais incluirão transmissão de dados e telefonemas a longa distância e, ainda, serviços em "network". ● A PROLOGICA ganhou uma concorrência para fornecimento de microcomputadores ao Ministério do Exército. Para a fase inicial do projeto o Ministério do Exército já recebeu de Prológica 61 Super Sistemas 700 e 74 impressoras P-720. ● A COMPUSHOP está aceitando micros usados como parte de pagamento na aquisição de um novo sistema. Os equipamentos serão avaliados de acordo com o estado de conservação e marca por profissionais especializados de empresa. Outra novidade é a comercialização de equipamentos usados, com garantia de três meses. ● A 3I INFORMÁTICA já tem vários seminários programados para este ano, entre eles: "Redes Locais ou

PBX", "Planejamento Estratégico em Automação de Escritórios" e o "Caminho da Implantação em Automação de Escritórios". Informações pelo tel.: (011) 521-9509, São Paulo. ● A Texas Instruments está lançando uma calculadora de mesa que dispensa o uso de baterias. A calculadora — TI-5022 — possui células de captação da energia natural ou artificial, ficando, assim, constantemente ligada. ● A IBM está encerrando a medida cautelar de vistoria, que havia apresentado contra a Softec, na Justiça de São Paulo. Isso porque a empresa se comprometeu a não incluir na memória dos equipamentos que fabricar e vender o bios da IBM ou qualquer outro programa a ele semelhante. ● A Hewlett — Packard Co. pagou cerca de 65 milhões de dólares em participação nos lucros a mais de 73 mil funcionários, em 32 países. Destes, aproximadamente 240 trabalham na Hewlett — Packard do Brasil Indústria e Comércio, com fábrica em Campinas, São Paulo. ● A Proceda, empresa de processamento de dados associada ao Grupo Santistê, assinou contrato com a Oatológica para distribuição, a nível nacional, dos programas comercializados por esta empresa (dBase II e Framework). ● Um mini-computador COBRA 530 e um micro COBRA 210 estiveram presentes na sala de desenho industrial da exposição "Tradição e Ruptura", que se realizou no Pavilhão de Bienal (Parque do Ibirapuera, SP). ● A Nove-dete informa que está desenvolvendo o projeto de seu super-minicomputador, o NO286, que será compatível com o produto atual da empresa, o Mini NO86.

## CCE a Todo Vapor

A CCE entrou o ano de 85 a caminho da concretização daquilo que a empresa havia adiantado no final do ano passado: o lançamento de três novos micros. Em fevereiro, a CCE colocou no mercado o primeiro irmão do Exato, o MC 1000, que veio para concorrer diretamente com os micros pessoais de baixo preço disponíveis no mercado. O novo equipamento foi lançado com suporte de 50 jogos e já estão sendo colocados no mercado mais 100 programas aplicativos desenvolvidos por software houses credenciadas pela CCE. Também já estão disponíveis a expansão de memória de 64 Kbytes, a placa para o MC 1000 rodar programas em CP/M e a interface para utilização de disquetes de 5 1/4", com 170 Kb cada um, face simples e dupla densidade. Para o Exato a CCE colocou no mercado, nos primeiros meses do ano, um monitor de vídeo de 12", fósforo verde ou âmbar (opcional), e as placas CP/M a 80 colunas.

Mas as grandes novidades anunciadas pela empresa ainda estão por vir. Para o segundo semestre está previsto o lançamento do terceiro membro da família de micros CCE, o MC-1500, uma versão ampliada do MC 1000 com gabinete melhor e teclado profissional. As interfaces lançadas para o MC 1000 deverão já vir embutidas nesse novo equipamento. Para a Feira de Informática desse ano a CCE promete o lançamento de um micro de 16 bits compatível com o modelo XT da IBM. E na linha de 8 bits a CCE deverá apresentar também um novo equipamento baseado no microprocessador Z-80 e na tecnologia MSX, desenvolvido por um pool de grandes empresas japonesas. O MC 2000 terá memória ROM de 32 Kbytes com uma série de rotinas que facilitarão o trabalho do usuário.

Com a importância que vem assumindo a comunicação entre máquinas o modem ganha papel de destaque como peça fundamental nessa engrenagem

# Modems, um periférico em voga

**E**stabelecer relação, ligar, unir, transmitir. Estes são alguns dos sinônimos encontrados em dicionários para o verbo comunicar, tão em voga em nossos dias. Na área de Informática, o verbo comunicar vem sendo cada vez mais conjugado e mostras disso tivemos na última Feira Internacional de Informática, realizada em novembro, no Rio de Janeiro, onde um dos pontos altos foi o software de comunicação.

O uso do micro como um equipamento isolado esbarra no limite da interação exclusiva entre a máquina e seu usuário. Atualmente porém, é cada vez maior o número de usuários de microcomputadores que buscam uma ampliação dessa relação com a máquina, através de ligação em rede e da utilização de serviços de bases de dados.

Para que esta ligação se efetue, são necessários três elementos básicos: RS 232-C, um software de comunicação e o modem.

A maioria dos microcomputadores possui saída para ligação de interface RS 232-C que é um tipo de conexão-padrão para a ligação entre os micros e seus periféricos (inclusive modems, para acoplamento à rede telefônica) entre dois ou mais micros e entre um terminal e um computador de grande porte. Esse padrão define como DTE — Data Terminal Equipment, ou Equipamento Terminal de Dados, o equipamento que gera e processa a informação; e Data Communication Equipment, ou Equipamento de Comunicação de Dados, aquele que é empregado como transmissor e receptor de dados, no caso o modem.

O segundo componente presente nas

ligações entre equipamentos é o software de comunicação. Este software geralmente é comercializado sob a forma de pacotes de comunicação voltados para cada tipo de ligação que se queira efetuar. Existem os pacotes para comunicação entre micros e mainframes, por exemplo, através dos quais o micro passa a atuar como terminal da máquina de grande porte; e os pacotes para acesso às centrais de bancos de dados dos serviços comerciais.

Alguns fabricantes de microcomputadores estão implementando seus equipamentos, dotando-os internamente da interface RS 232-C, do software para acesso à determinados serviços e de modems internos, dispostos em uma placa. Entre estes estão a Itautec, que já dispõe dessa implementação para os micros da família I-7000, para acesso ao Videotexto, e em breve terá disponível também para o I-7000 PC XT, o micro de 16 bits da empresa; a Spectrum, cujos novos Microengenhos também já podem acessar diretamente o banco de dados central da Telesp; e o projeto Cirandão, da Embratel.

O terceiro elemento é o modem, cuja descrição e considerações técnicas se encontram no artigo A viagem dos dados, pág. 10.

## O MERCADO DE MODEMS NO BRASIL

A grande maioria dos fabricantes de modems está otimista com a visível expansão desse mercado e com as perspectivas para este ano que são de um crescente aumento no volume de vendas.

“Vivemos no rastro da indústria de Informática, já que a indústria de modems é o elo de ligação entre duas áreas: a Informática e as Telecomunicações, possibilitando que estas interajam”, afirma Henrique M. Tanabe, supervisor de vendas da Moddata/Coencisa.

A Coencisa é o fabricante que possui a maior variedade de modems no mercado, hoje com 14 modelos diferentes. Criada em 1975, a empresa foi também o primeiro fabricante de modems no Brasil e em 1983 teve seu controle acionário comprado pela Moddata, que na época também já se dedicava à fabricação desses equipamentos.

No primeiro ano de atuação conjunta Moddata/Coencisa, foram vendidos 35% a mais em quantidade e 40% a mais em volume do que no ano anterior, já descontada a inflação. Em 1984 a empresa vendeu, somente em São Paulo, cinco mil modems com um faturamento de Cr\$ 35 bilhões em todo o País, e para este ano as previsões são de no mínimo dobrar as vendas. Segundo Henrique Tanabe, estas previsões se concentram principalmente na área de modems para micros, já que segundo ele os equipamentos de alta velocidade mantêm um crescimento constante.

A Moddata/Coencisa fechou o ano com a assinatura de um contrato com a Embratel da ordem de Cr\$ 20 bilhões para o fornecimento de modems. Durante o ano de 1984, a empresa investiu cerca de Cr\$ 2 bilhões em pesquisa e desenvolvimento e hoje os modems da Moddata/Coencisa possuem um índice de nacionalização de 95%, sendo que muitos já atingiram 100%.

A Elebra, conhecido fabricante da área de Informática, possui sete modelos de modems disponíveis no mercado. Em 1984, o Departamento de Transmissão de Dados passou por uma reestruturação na qual foi dada ênfase ao segmento de modems com a criação de serviços para maior suporte técnico. Antigamente, este segmento da empresa era voltado principalmente para grandes usuários e grandes vendas e hoje volta-se também aos pequenos usuários. Segundo o supervisor de planejamento de produto, Alexandre Reznik, o mercado de modems está em franco desenvolvimento, incentivado por clubes de usuários e serviços como o Cirandão e Videotexto. “O mercado é promissor e os resultados têm sido excelentes”, diz ele, “o teleprocessamento vai crescer com a indústria e comércio comprando cada vez mais modems impulsionados pelo domínio da máquina por parte do usuário”.

O modem de maior venda entre os modelos da Elebra é o Banda-Base, um modem digital para ligações urbanas que está sendo muito utilizado por bancos para ligações de terminais entre as agências. A nacionalização dos modems da Elebra varia entre 85 e 100%, este último índice alcançado nos modelos de baixa velocidade, já que para os de alta velocidade ainda são importados determinados componentes. Durante o ano de 1984 a Elebra registrou um crescimento da ordem de 25 a 30% na área de modems e para esse ano está previsto um crescimento também nesta faixa.

No entanto, na maioria dos casos de ligação de micros entre si ou de micros a equipamentos de grande porte os modems utilizados são do tipo analógico e assíncrono. Entre os modems analógicos assíncronos, os de 300 bps são considerados ideais para ligações com microcomputadores pessoais principalmente pelo preço reduzido e pela facilidade de instalação.

Mais especificamente, os modems de acesso a bancos de dados ainda podem possuir um dispositivo de resposta automática (DRA) que atende as chamadas através de um ruído, informando ao usuário que a ligação foi completada. Alguns modelos trazem um outro dispo-

sitivo de auto discagem. O usuário programa seu micro com o número que deseja discar e ele o faz automaticamente através do modem.

A opinião de que os serviços de bancos de dados como Cirandão e Videotexto entre outros vêm impulsionando significativamente o mercado de modems é ressaltado por Adailton Souza de Oliveira, Assistente de Marketing da CMA Indústria Eletrônica. A empresa surgiu da CMA Sistemas, que para transmissão de dados dos Estados Unidos para cá começou a fabricar os equipamentos que necessitava, passando a comercializá-los um ano depois. Hoje, a CMA dispõe de cinco modelos de modems, com um índice médio de nacionalização de 90,8%, sendo o A 217 CT o mais procurado para utilização em acesso ao Cirandão e Videotexto. A empresa fabricava um acoplador acústico, hoje fora de linha por falta de mercado.

Outro fabricante pioneiro na área de modems é a Parks, que há 18 anos começou fabricando alarmes residenciais e comerciais e entre 1975 e 76 entrou na área de Informática passando a fabricar modems. Segundo Jaiter Pereira de Pádua, da área comercial, a Parks é uma das três maiores empresas desse segmento juntamente com a Moddata/Coencisa e a Elebra. Ele afirma que 1984 foi um ano muito bom para a Parks, que mesmo com a crise registrou um crescimento real entre janeiro e junho, quando encerra o ano fiscal, de 79%, e um faturamento de Cr\$ 3 bilhões. Para 85 a meta da empresa é atingir um crescimento da ordem de 150%.

De julho de 1983 a junho de 84 a Parks fabricou 5.300 modems e para o próximo exercício espera, no mínimo, dobrar essa produção. Foram investidos Cr\$ 600 milhões em pesquisa e desenvolvimento e o índice de nacionalização dos produtos da Parks atinge hoje 98%, com a importação apenas dos circuitos que não são fabricados no Brasil.

Texto final: Stele Lachtermacher

## Tabela de modems

A seguir, publicamos uma tabela com os modems que estão no mercado e que são utilizados em microcomputadores. Estes são os endereços das empresas que fazem parte desta tabela: Moddata/Coencisa — R. Dr. Sodré, 72, SP, tel.: (011) 543-2711; Elebra Eletrônica — Av. Eng.º Luiz Carlos Berrini, 1461, SP, tel.: (011) 533-9977; Parks Equipamentos Eletrônicos Ltda. — Av. Paraná, 2335, PA, tel.: (0512) 42-5500; Digitel Equipamentos Eletrônicos Ltda. — R. João Abott, 503, PA, tel.: (0512) 32-5999; CMA Indústria Eletrônica — Av. Giovanni Gronchi, 6065, SP, tel.: (011) 548-2249; ABC Dados Sistemas S/A — Estrada do Tindiba, 1608, RJ, tel.: (021) 392-8585; CMW Sistemas Ltda. — R. José Oliveira Coutinho, 70, SP, tel.: (011) 826-6444; Splice Indústria e Comércio — Av. Juscelino K. de Oliveira, 154, Votorantim, SP, tel.: (0152) 43-1316; Milmar Indústria e Comércio Ltda. — Av. Dr. Cardoso de Mello, 1336, SP, tel.: (011) 531-3433; EES — Rua Napoleão de Barros, 593, SP, tel.: (011) 571-0782.

**ORT** INSTITUTO DE  
TECNOLOGIA ORT  
CENTRO DE INFORMÁTICA

## PROGRAMAS DE TREINAMENTO

### ÁREA DE MICROINFORMÁTICA

- PARA USUÁRIOS (INTRODUÇÃO A PD, VISICALC/SUPERCALC, WOROSTAR, dBASE II, BASIC)
- PARA PROGRAMADORES E ANALISTAS (INTRODUÇÃO AO MICRO, CP/M, BASIC SOB CP/M, WOROSTAR E dBASE II)
- NA EDUCAÇÃO (LOGO PARA EDUCADORES E PSICÓLOGOS; LOGO PARA JOVENS)

### FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO E ANÁLISE DE SISTEMAS

### APERFEIÇOAMENTO PROFISSIONAL EM AMBIENTE IBM

CPD-ORT: IBM 4341  
COM TERMINAIS  
LABORATÓRIO DE MICROS

### TREINAMENTO IN HOUSE EXCLUSIVO PARA EMPRESAS

SOLICITE INFORMAÇÕES E FOLHETOS EXPLICATIVOS

RUA DONA MARIANA, 213 - BOTAFOGO  
RJ - TEL. 286-7842

## SÓ PARA EMPRESÁRIOS MUITO INTELIGENTES...

- A sua contabilidade atende a você ou somente aos fiscais?
- Você tem um bom controle de contas a pagar e a receber?
- A sua administração de imóveis é realmente eficiente?

Na TESBI Informática você encontra programas de contabilidade CAP/CAR e Administração de Imóveis voltados para você, Gerente eficiente. Todos desenvolvidos em DBII ou Basic.

Cursos práticos de dBase, Wordstar e Supercalc.



Melhores Informações pelo  
tel.: 284-6949 c/Liege

**TESBI INFORMÁTICA LTDA.**  
Av. 28 de Setembro, 226  
Lj. 110 — V. Isabel



MODEMS DISPONÍVEIS NO MERCADO						
FABRICANTE	MODELO	TIPO	VELOCIDADE (bps)	MOODO DE TRANSMISSÃO	PREÇOS (ORTN)	SERVIÇOS/ OBSERVAÇÕES
MOODATA /COENCISA	BBC III	sinc./digt.	9600, 4800, 2400 ou 1200	s. d. a 2 ou 4 fios e d. a 4 fios	10S	—
	96 BA	assinc./digt.	até 9600	s. d. a 2 ou 4 fios e d. a 4 fios	44	—
	24 TTL-C	sinc./analg.	2400 ou 1200	s. d. a 2 ou 4 fios e d. a 4 fios	170	—
	MC-16	assinc./analg.	até 1600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	65	Ciranda
	MC-22	sinc. ou assinc./ analg.	sinc. em 600 ou 1200; assinc. em até 300, 600 ou 1200	d. a 2 fios	148	resp. aut.
	MC-23	assinc./analg.	600, 1200 ou 1200/7S	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	120	Vdt., Cirandão/resp. aut. opc.
	MPC-12	assinc./analg.	até 1200	s. d. a 2 fios	37	Ciranda
	MC-13	assinc./analg.	1200 ou 1200/7S	s. d. a 2 fios	2S	Videotexto, Cirandão
	MC-31	assinc./analg.	300, 600, 1200 ou 1200/7S	d. ou s. d. a 2 fios	39	Ciranda, Cirandão, Videotexto/* 1
	300 TTL	assinc./analg.	até 300	d. ou s. d. a 2 fios	71	Cirandão/resp. aut. opc.
ELEBRA	OS-2401	sinc./analg.	2400	s. d. a 2 ou 4 fios e d. a 4 fios	163	resp. aut. opc.
	OA-1201	assinc./analg.	até 1200	d. a 4 fios ou s. d. a 2 ou 4 fios	86	resp. aut. opc.
	DA-1031	assinc./analg.	até 300	d. ou s. d. a 2 ou 4 fios	93	resp. aut. opc.
PARKS	UP-9.600	sinc./digt.	9600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	60	—
	UP-2410/S	sinc./analg.	1200 ou 2400	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	110	série com opc.
	UP-1210/II	assinc./analg.	até 1200	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	60	série com opc.
	UP-1200 VTX	assinc./analg.	1200/7S	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	25	Videotexto
	UP-127S VTX	assinc./analg.	1200 ou 1200/7S	d. a 4 fios, s. d. a 2 fios	35	Cirandão, Videotexto, Rempac
	UP-310/II	assinc./analg.	até 300	d. a 4 fios ou a 2 fios	55	Cirandão/série com opc.
	UP-9.600	assinc./digt.	até 9600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	em lançamento
OIGITEL	UP-1200	assinc./analg.	até 1200	d. a 2 fios	—	em lançamento
	AO 9.600 BC	assinc./digt.	até 9600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	—
	AO 9.600 B	assinc./digt.	até 9600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	—
	SD 9.600 BC	sinc./digt.	1200, 2400, 4800, ou 9600	d. a 4 ou s. d. a 2 fios	—	com equalizador aut.
	SA 2400 B	sinc./analg.	2400	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	—
	AA 1200	assinc./analg.	600, 1200 ou 1600	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	—
	AA 1200 B	assinc./analg.	até 1200	d. a 4 fios ou s. d. a 2 fios	—	—
	AA 2203	assinc./analg.	até 1200	d. a 2 fios	—	com teste remoto
CMA	AA 1275 BC	assinc./analg.	1200 ou 1200/7S	d. a 2 ou 4 fios ou s. d. a 2 fios	38	Videotexto
	AA 0302	assinc./analg.	até 300	d. a 2 fios	—	resp. aut. opc.
	A 217 CT	assinc./analg.	1200/7S	d. a 2 fios	22	Videotexto/pino DIN
	A 217 C	assinc./analg.	1200/7S	d. a 2 fios	28	Videotexto, Cirandão
	A 271 C	assinc./analg.	75/1200	d. a 2 fios	30	—
ABC DADOS	A 212 C	assinc./analg.	75/1200	d. a 2 fios	36	Videotexto, Cirandão
	A 230 C	assinc./analg.	até 300	d. a 2 fios	48	—
	A 230 C	assinc./analg.	até 300	d. a 2 fios	48	—
CMW	ABC-24	sinc./analg.	2400 ou 1200	d. a 4 fios ou s. d. a 2 ou 4 fios	110	Trans, Rempac/resp. aut.
	ABC 3/12	assinc./analg.	300, 600, 1200 ou 1200/7S	d. a 4 fios e s. d. a 2 ou 4 fios	80	Ciranda, Cirandão, Vdt./resp. aut.
SPLICE	MQA-1200P	assinc./analg.	até 1200	d. a 4 fios ou s. d. a 2 ou 4 fios	—	—
MILMAR	MA-1200	assinc./analg.	1200 ou 1200/7S	d. a 2 fios e s. d. a 2 fios	—	Videotexto, Cirandão
	Modelo 1	assinc./digt.	2400, 1200 ou 1200/7S	d. ou s. d. a 2 fios	—	Videotexto/resp. a disc. aut.
	Modelo 2	sinc./digt.	2400, 1200 ou 1200/7S	d. ou s. d. a 2 fios	—	Videotexto/resp. a disc. aut.
	Modelo 3	assinc./digt.	2400 ou 1200	d. ou s. d. a 2 fios	—	resp. a disc. aut.
EES	Modelo 4	sinc./digt.	2400 ou 1200	d. ou s. d. a 2 fios	—	resp. e disc. aut.
	EES-07	assinc./analg.	até 300	s. d. a 2 fios	9	*2

## ABREVIATURAS UTILIZADAS

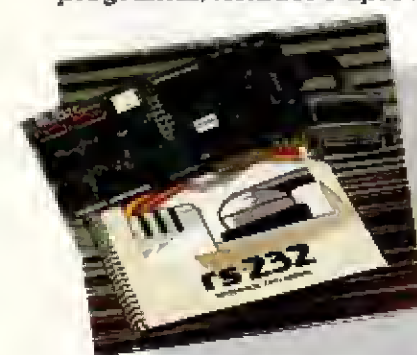
analg. — analógico assinc. — assíncrono aut. — automática d. — duplex digt. — digital disc. — discagem opc. — opcional resp. — resposta s.d. — semi duplex sinc. — síncrono Trans. — Transdata Vdt. — Videotexto  
 \*1 Este modelo, além do CCITT, é baseado no padrão Bal.  
 \*2 Este modem é o primeiro modelo nacional específico para a linha Sinclair.

# unitron

## a base de um sistema inteligente

Quanto mais complexo for um sistema, mais sólida e confiável deve ser sua base. Quando você tem um micro da Unitron como princípio inteligente, você também tem a certeza de que o atendimento de suas necessidades em processamento de dados está assegurado. É a palavra de quem trabalha continuamente para oferecer uma tecnologia sempre atual ao usuário. É o que os fatos demonstram. Na sua categoria, o Unitron andou sempre na frente. Além de contar com uma infinidade de programas, testados e aprovados, e os mais

diversificados acessórios de expansão — entre módulos, interfaces e periféricos —, o Unitron agora pode ser conectado, via telefone, a todas as redes existentes: Aruanda, Cirandão, Interdata, Cyber, Videotexto, CMA, etc. Ou, então, às redes particulares, acessando outros micros ou computadores de grande porte, na função de terminal inteligente. Portanto, se você deseja um processamento de dados com qualidade, fale com nossos revendedores autorizados. Para cada caso, uma solução inteligente. Do princípio ao fim.



**unitron**  
Computadores

CAIXA POSTAL 14.127 — SÃO PAULO — SP — TELEX (011) 32003 UEIC BR



Mais do que um incrível jogo em Assembler e BASIC para seu micro TRS-80: Quasar IV reúne três programas em um só e ainda dá de presente um compilador BASIC, em BASIC, para os mais exigentes. Entre logo nos quadrantes da Galáxia e comande esta ficção!

# Quasar IV: uma aventura compilada

Lávio Pareschi

Um bom jogo é difícil. Em BASIC, então, é raro, principalmente por causa da lentidão do interpretador. E na maioria dos jogos em linguagem de máquina (Z80, neste nosso caso), o que temos? Uma luta de reflexos contra uma máquina que não se cansa de repetir a mesma cena, o mesmo movimento, a mesma sequência... repetir, repetir e repetir. Passada a novidade, não há mais graça. Descobertos os macetes, não existe mais desafio e o único objetivo passa a ser aumentar o número de pontos, o que, convenhamos, é muito pouco.

A maior fraqueza de um jogo é a falta de criatividade, a não variedade, e a própria limitação dos recursos disponíveis impõe esta condição. Simulações de jogos *inteligentes*, como dama, xadrez ou gamão, são exceções, isto quando (e só quando) são bem feitas, o que não impede, no entanto, que muitos os considerem como jogos molengas, justamente devido a ausência de variedade.

E o que é o Quasar IV? Um jogo molenga? Não. Um jogo de puro raciocínio abstrato ou de movimentação assombrosa? Também não. Ele é um jogo em que a principal característica é a variedade, com vários jogos em um, todos seguindo um tema comum, e que ora requer sorte, ora malandragem, ora rapidez, dependendo das circunstâncias. Enfim, um jogo fácil, difícil e impossível.

Neste programa de ficção a grande aventura é sobreviver até o fim dos tempos como comandante de uma espaçonave (a Enterprise, é claro!) que navega pelos quadrantes da galáxia e precisa evitar ou combater os inimigos da Federação (Klingons, Romulans etc.) que não dão sossego. O Quasar IV é em tempo real (centons) e se o comandante não fizer nada, o tempo corre, os inimigos o cercam e... já era!

Não é fácil ser comandante desta Enterprise: é preciso aprender a lidar com phasers, mísseis, campos de força, tempestades iônicas, buracos negros, minas hiperespaciais, planetas de anti-matéria, sensores intergalácticos, quadrantes do espaço sideral, comunicações codificadas, chuvas de partículas, módulos de sobrevivência, deformações repentinas do espaço e muito mais. O comandante que chegar (vivo) ao fim de sua missão, no tempo estipulado, receberá uma condecoração especial da Federação!

O jogo é sonoro, com músicas, tiros e ruídos de toda espécie (o que não falta é barulho). Apresenta também efeitos visuais e imagens diversas, representando cada circunstância, e os comandos possíveis são geralmente apresentados na própria tela, como opções para o comandante.

## ESTRUTURA DO QUASAR IV

O comando desta espaçonave exige cerca de 24 Kb de BASIC misturados com diversas sub-rotinas Z80, sendo duas compiladas, de aproximadamente 5 Kb cada uma. Fácil, não?

O Quasar IV está dividido em três módulos: 1 - Quasar/MIX, em BASIC (listagem 4), programa principal que carrega os outros módulos e contém todas as sub-rotinas Z80, controlando as chamadas via `USR`; 2 - Quasi/USR, em Z80, compilado do programa Quasi/CMP, em BASIC (listagem 2), pelo compilador Compiler/BAS (listagem 1), que também será apresentado como parte integrante deste artigo; 3 - QuasiII/USR, em Z80, compilado do programa QuasiII/CMP, em BASIC (listagem 3), pelo compilador Compiler/BAS.

A configuração mais apropriada para o desenvolvimento do Quasar IV é um equipamento compatível com o TRS-80 modelo III, com 48 Kb de memória e, pelo menos, um drive. As listagens apresentadas do Quasar/MIX e do Compiler/BAS são para o NEWDOS 2.2 (ao final do texto, no Apêndice B, estão as adaptações necessárias para que rodem em TRS DOS).

Para a inclusão das sub-rotinas Z80 dentro do BASIC de Quasar/MIX, aconselhamos o uso do programa utilitário Pokodes/BAS (publicado em MS nº 36), pois facilita bastante. Por falar em facilitar, com esta intenção o Quasar IV foi dividido em quatro partes: 1º - Compiler/BAS, com descrição, instruções detalhadas e listagem; 2º - Quasi/USR, com listagem (/CMP) e compilação; 3º - QuasiII/USR, com listagem (/CMP) e compilação; 4º - Quasar/MIX, sua descrição, inclusão das sub-rotinas Z80, instruções do jogo e listagem.

## COMPILER/BAS, O COMPILADOR BASIC, EM BASIC

Uma ferramenta poderosa, o compilador. Para se elaborar um programa decente, e decente tem que ser em linguagem de

máquina, pelo menos em parte (como é o caso de Quasar IV), sem que fiquemos loucos ou desesperados escrevendo diretamente em Assembler e debugando durante semanas (isso com otimismo), é essencial a utilização de um compilador.

Mas como conseguir um bom compilador sem gastar muito ou se arriscar com piratas sem manual? Difícil. Porém Quasar IV precisava de um e o jeito foi fazer um, simples, razoável e que não gastasse *kilos* de bytes para somar três números, como pude constatar em certos compiladores que experimentei - uma piada o desperdício de memória!

Compiler/BAS produz código de máquina usando as rotinas da ROM do micro. Não desperdiça memória reservando espaço para variáveis que não serão utilizadas, e no menu inicial são determinadas as dimensões de todos os parâmetros necessários ao programa. Embora isto implique em maior lentidão na execução, ganha-se em espaço de RAM. Rotinas envolvendo números inteiros e gráficos (`SET`, `RESET`, `POINT`...) são aceleradas de 50 a 100 vezes e rotinas com números de simples precisão são aceleradas de três a 20 vezes em relação ao interpretador. Por ser escrito em BASIC, sua operação é lenta, gastando 1 minuto para compilar um Kb de programa, mas o resultado vale a pena. (Quem quiser compilar o próprio compilador, pode tentar...)

Ele trabalha com números e variáveis inteiros ou de simples precisão, até duas dimensões, bem como strings, e compila também os principais comandos do interpretador: `LET`, `PRINT`, `IF... THEN... ELSE`, `GOTO`, `GOSUB`, `RETURN`, `FOR... NEXT`, `INPUT`, `POKE`, `PEEK`, `SET`, `RESET`, `POINT`, `CLS`, `REM`, `END`, `DEFUSR`, `USR`, `OUT`, `CHR$`, `VAL` e as funções `RND` (0), `SQR`, `ABS`, `LOG`, `EXP`, `COS`, `SIN`, `TAN`, `ATN`, `INT` e `COS`. Claro que há limitações: é preciso atender a certas exigências na forma de escrever o BASIC para ser compilado e a manipulação de strings poderia ser ampliada (à vontade...), mas o compromisso trabalho versus benefício já atingiu a um bom ponto com o que este compilador é capaz de realizar. Pode-se também trocar variáveis entre um programa em BASIC rodando e um programa compilado chamado por aquele via `USR`, tornando o compilador muito útil em programas mistos, onde rotinas gráficas (jogos) ou recursivas (matemática) são muito lentas quando executadas pelo interpretador.

Existe ainda a facilidade de se testar e debugar primeiro o programa em BASIC, já pronto para a sintaxe de Compiler, que é um subconjunto da sintaxe do interpretador, e, quando funcionando a contento em BASIC, compilá-lo (isto pode parecer elementar, mas tem muito compilador no mercado que não permite).

A listagem 1 contém o programa. Sua numeração deve estar sempre abaixo de 1000, pois acima de 1000, inclusive, deve ficar co-residente o programa que se quer compilar. O Compiler/BAS compila tudo o que estiver entre 1000 e 9999, sendo aconselhável terminar com 10000 `END`. Normalmente se faz o merge dos programas, digita-se `RUN` e o Compiler então procura a primeira linha maior ou igual a 1000 e pede os parâmetros do programa a compilar, para o dimensionamento interno das variáveis do programa e, inclusive, da posição em RAM onde se quer colocar o resultado (`DUMP` e `Entry-Point`).

## Variáveis e armazenamento

O Compiler divide a área de operação do programa compilado em três setores na RAM, de baixo para cima (0 a `FFFFH`): variáveis, programa e textos. Como stack é usada a pilha do DOS. Quando se faz um `DUMP` para salvar o resultado, é suficiente guardar o programa e o texto, pois a área de variáveis é preenchida na execução do programa. Não se pode esquecer que a proteção do *memory size* deve estar um byte abaixo do início da área das variáveis, se o programa for chamado pelo BASIC: O Compiler/BAS, em sua finalização, fornece as instruções e parâmetros necessários. Existem quatro tipos de variáveis aceitas e armazenadas em posições fixas na área de variáveis:

- **Integer Variables (IV)**: 26 variáveis possíveis, de A% a Z%, sendo que cada uma ocupa dois bytes de memória.

- **Single Precision Variables (SPV)**: são 286 variáveis possíveis, que vão de A a Z, A0 a Z0, A1... Z1..., até A9 a Z9. Cada variável ocupa quatro bytes sucessivos na memória.

- **String Variables (SV)**: com 26 variáveis possíveis, de A\$ a Z\$. Cada uma ocupa os bytes na área de variáveis definidos como comprimento das SVs.

- **Single Precision Arrays (SPA)**: são possíveis 26 variáveis de uma dimensão (1-D), de A(IV) a Z(IV); e 26 variáveis de duas dimensões (2-D) - quadradas, de A(IV1, IV2) a Z(IV1, IV2). Cada variável ocupa quatro bytes sucessivos na memória. É importante lembrar que as SPAs de duas dimensões têm que ser quadradas.

O limite da dimensão é a memória do micro. Pode-se usar um array além de sua dimensão contanto que não se utilize os arrays subsequentes da área de variáveis, ou seja: se `DIM=20`, é possível usar A(IV) na dimensão 30, desde que não se utilize o SPA B(x), que terá seu espaço de memória ocupado por A(x). Normalmente, ao se dimensionar os SPA de uma dimensão, por exemplo, em 10, serão usados os SPAs cujas IVs sejam de 0 a 9.

O compilador aceita a variável A(1%), pois 1% é uma IV. Mas não aceita A(2), e se esta for empregada, surgirá uma mensagem de erro. É interessante observar que as variáveis A, A%, A(IV) e A(IV, IV) são diferentes.

## Definições e abreviações

- **Integer Variable (IV)**: A%... Z%.
- **Single Precision Variable (SPV)**: A. . .Z, A0. . .Z0, . . ., A9. . .Z9.
- **Single Precision Array (SPA)**: A(IV)... Z(IV), A(IV, IV)... Z(IV, IV).
- **String Variable (SV)**: A\$... Z\$.
- **Constante (C)**: qualquer inteiro ou número decimal.
- **Possível Inteiro (PI)**: qualquer inteiro na faixa de -32767 a 32767.
- **Byte Integer (BI)**: inteiro de 0 a 255.
- **String (S)**: qualquer sequência de caracteres entre aspas, sendo que as aspas finais podem ser omitidas se a string residir no final de uma linha BASIC.
- **Integer Expression (IE)**: qualquer sequência da forma Y1xY2xY3x... em que Y1, Y2, Y3 representam um inteiro positivo menor ou igual a 32767 ou então uma IV, e x pode ser o sinal de + ou de -. A sequência pode começar com um sinal de subtração, mas não com um sinal de adição ou com um 0 seguido de um sinal de adição. Parênteses não são permitidos, nem necessários. O compilador também avalia expressões inteiras do mesmo jeito que o interpretador, mas se o resultado não estiver entre -32767 e +32767, o programa não indicará o erro e observe-se que 3\*5+1 não é uma IE.
- **Single Precision Expression (SPE)**: qualquer expressão em BASIC (que não seja ilegal), com ou sem parênteses, formada de: C, IV, SPV, BI, PI, operadores +, -, \*, /, símbolo de POT, e as funções `RND`(0), `SQR`(SPE), `ABS`(SPE), `LOG`(SPE), `EXP`(SPE), `COS`(SPE), `SIN`(SPE), `TAN`(SPE), `ATN`(SPE). Veja a seguir quatro exemplos que ilustram bem:

- a) `-(1+SQR(1.2*A%+SIN(A(I%,J%)*2.5)))`
- b) `LOG(ABS(20*0.123+1)/SIN(COS(TAN(A(K%)+1))))`
- c) `(-1.2+3.4+5)`
- d) `(I%+J*L%)`

O compilador avalia as SPEs da esquerda para a direita, não importando a sua natureza (sejam \*, /, +, -), mas respeita os níveis de parênteses. Por isso, é preciso tomar bastante cuidado com a forma de escrever as SPEs, devendo-se usar os parênteses



à vontade para obter o resultado correto. Assim foi feito para facilitar a elaboração. Por exemplo, uma linha BASIC, assim:  $A+(B+2^C)^*(D+E)$ , terá que ser reescrita para:  $(2^C+B)^*(D+E)+A$  ou então  $A+((B+2^C)^*(D+E))$ . Se houver dúvida, é preferível usar parênteses.

## Comandos e sintaxes

• **LET**: a palavra **LET** não é necessária, mas pode ser usada nas seguintes circunstâncias:

1) *Integer LET*:  $X=Y$

X: IV

Y: IE, INT(SPE), PEEK(PI), PEEK(IV), POINT(z, y), em que z e y são IVs ou BIs.

Exemplo:

```
X%=S%+3+INT(2*RND(0))+PEEK(-1)
```

2) *Single Precision LET*:  $X=Y$

X: SPV

Y: SPE

Exemplo:

```
Q=SQR((A*A)+(B*B))
```

3) *String LET*:  $X=Y$

X: SV

Y: S, SV, CHR\$(z)+CHR\$(y)+... em que z e y são IVs ou BIs.

Exemplo:

```
A$="Compiler", A$=CHR$(32)
```

Observe-se que  $AS+XS$ ... ou "abc"+"def" não podem ser usados, entretanto, através de PRINTs é possível a concatenação de strings.

• **PRINT**

1) *PRINT* (line feed e carriage return)

2) *PRINTX*; Y; Z;...

X, Y, Z: SPEs, SVs e Ss

3) *PRINT @ X*; Y; Z;...

X: PI de 0 a 1023, e IV

Y, Z: SPEs, SVs e Ss

4) *PRINT @ X*; Y

X: PI de 0 a 1023, e IV

Y: CHR\$(BI)+CHR\$(BI)+... (neste caso, o cursor não é modificado)

Repare que não se deve usar vírgula, mas sim ponto e vírgula, na separação entre variáveis dentro de um PRINT.

• **IF... THEN... ELSE**

1) *IFXusgYTHEN* (# linha) *ELSE*...

X: IV, SPE (mas que não comece com uma IV)

usg: =, >, <, <>, ><, >=, <=, =, <

Y: se X=SPE THEN SPE; se X=IV THEN IV ou PI

# linha: número de linha BASIC

Note-se que **ELSE** pode ser seguido de quaisquer outras instruções, inclusive **IF... THEN... ELSE**.

2) *IFXusgYTHEN*.....: *GOTO* (# linha) *ELSE*.....

XusgY: igual a anterior

# linha: número de linha BASIC

Neste caso, depois de **THEN** e **ELSE** podem vir quaisquer outras instruções, inclusive **IF... THEN... ELSE**.

3) *IFXusgYTHEN* (# linha) ou então *IFXusgYTHEN*..... (quaisquer instruções)

É importante destacar as seguintes características: o limite de IFs, um dentro do outro, em uma mesma linha, é de 10; **THEN** pode ser substituído por **GOTO** ou **THEN GOTO** (nos itens 1 e 3); diferentemente do interpretador, é preciso terminar cada **THEN**... quando seguido de instruções, com um **GOTO** antes do **ELSE**. Veja três exemplos elucidativos:

```
IFA%=B%THEN2000ELSEPRINT"pqrt"
```

```
IFZ%=>X%THENPRINT"Pe!e":GOTO2000ELSEEND
```

```
IFA<>2*BTHENA%=INT(A):PRINTB
```

Repare que: se  $X=IV$  e  $Y=SPE$  que não comece com uma IV, pode-se relacionar  $(X%)usgSPE$  ou  $SPEusgX%$ . Outra observação interessante: **IF THEN ELSE** com números inteiros é muito mais rápido.

• **GOTO** (# linha)

# linha BASIC

• **GOSUB** (# linha)

• **RETURN**

• **FORX=YTOZ**

X: IV

Y, Z: IV, PI

Observação: Y tem que ser  $<=Z$  (atenção que o compilador não indica este erro); **STEP** não é aceito, mas pode-se fazer **STEPS** diferentes de 1 criando-se loops de software ou alterando-se x dentro do **FORX**... **NEXTX**.

• **NEXTX**

X: IV

Observações: X não pode faltar; não se deve pular fora de um loop **FOR-NEXT** sem correr o risco do programa sob execução falhar. Cada **NEXT** deve estar associado ao seu **FOR** antecedente, mas o compilador não indicará se isto não for obedecido. Múltiplos **FOR-NEXT** são permitidos sem limite. Este exemplo demonstra a sintaxe certa:

```
FORI%=1TO10:FORJ=1TO50:...:NEXTJ%:NEXTI%
```

• **INPUTX** ou **INPUT** "..."; X

X: IV, SPV, SV

Deve-se ressaltar que os números podem ter até seis dígitos. Se  $X=IV$ , é possível introduzir números decimais, que serão truncados. Não esqueça que números inteiros para IVs devem estar contidos entre +/- 32767, caso contrário, um erro fatal ocorrerá.

• **POKEX**, Y

X: IV, PI

Y: IV, BI

• **SET(X, Y); RESET(X, Y); POINT(X, Y)**

X, Y: IV, BI (sendo que dentro da faixa legal para tais funções)

• **OUTX**, Y

X: BI

Y: BI ou IV

• **DEFUSR=X**

X: IV ou PI

• **USR(X)**

X: IV ou PI

É útil destacar que com os comandos acima (**DEFUSR=X** e **USR(X)**) um programa compilado pode chamar outro via **URS** ou também rotinas de som, por exemplo:

```
40 DEFUSR=A%:USR(0)
```

• **CLS**; **REM** ou ' e **END**

É preciso que haja um **END** em cada ponto que se quer retornar ao programa chamador do programa compilado (como um **RETURN**). No caso do chamador ser um programa do BASIC via **USR**, é antes do **END** que as variáveis do programa Z80 podem ser transferidas para o programa em BASIC.

• **X=VAL(Y)**

X: IV

Y: SV

Inteiros negativos retornam zero, e inteiros acima de 32767 retornam como - ( ). Por Exemplo:  $I\%=VAL(A\$)$ , em que  $A\$="60000"$  retorna  $I\%=5536$ .

## Transferências de variáveis

Como certas funções do interpretador não podem ser compiladas (disco e cassete I/O, **PRINTUSING**, manipulação de strings...), é interessante que ao se elaborar um programa misto - BASIC e Z80 - haja um meio fácil de se transferir dados em variáveis entre um programa e outro. Para isso, o Compiler/BAS utiliza as seguintes instruções:

•  $X=0+Y$  Y(BASIC) para X(Z80)

X: IV ou SPV do programa Z80

Y: IV ou SPV do programa BASIC

•  $X=I^*Y$  X(Z80) para Y(BASIC)

X: IV ou SPV do programa Z80

Y: IV ou SPV do programa BASIC

(Obs.: ambas IVs ou ambas SPVs)

Eis alguns esclarecimentos necessários: se a variável Y do BASIC ainda não existir quando for realizado um  $X=I^*Y$ , o programa compilado usando as rotinas da ROM do micro a criará, efetuando normalmente a transferência; se, ao debugar o programa fonte em BASIC/CMP, for feito um  $X=Y$ , não haverá interferência na operação; as transferências podem ocorrer em qualquer ponto do programa, embora em geral sejam feitas no início e no fim (antes do **END**).

## No menu inicial, os parâmetros

Ao se rodar o Compiler/BAS, este pede uma série de parâmetros que vão dimensionar as áreas das variáveis, do texto e do programa e estabelecer seus respectivos início e fim na memória. O compilador calcula as áreas reservadas de cima para baixo, a partir do topo da memória (FFFFH-300 bytes de sistema proibidos). Acompanhe a seguir uma breve descrição da sequência de parâmetros solicitados:

a) **Memória para programa?**

Estimativa do tamanho (bytes) do programa compilado (área de programa). Como regra geral, estima-se em 1500 bytes de Z80 para cada 1000 bytes de ocupação (não após a execução) do programa fonte (BASIC/CMP).

b) **Número de linhas a compilar?**

Estimativa do número de linhas do programa fonte em BASIC/CMP.

c) **Números de GOTOS mais GOSUBs?**

Estimativa (superior) do número de GOTOS e GOSUBs existentes no programa fonte.

d) **Offset de memória?**

Permite reservar espaço adicional no fim da memória, fazendo com que o topo da RAM para o compilador não seja FFFFH - 300, mas FFFFH-300 menos o valor fornecido neste parâmetro. Se for 0, o topo permanece em FFFFH-300. Isto é muito útil quando se quer usar vários programas compilados juntos que, é claro, não poderão ocupar a mesma região; ao se compilar o segundo programa, por exemplo, dá-se um offset equivalente à área efetiva (variáveis+programa+textos) do primeiro programa, o que permite ao compilador reservar uma área para ele, no topo da RAM.

e) **Bytes para texto?**

Estimativa do número de caracteres a serem usados como texto no programa. Texto para o compilador é toda string entre aspas dentro de um **PRINT**. Por exemplo: **PRINT "Pitrusgh"**.

f) Neste ponto, o compilador vai procurar a primeira linha igual ou superior a linha # 1000 dentro do BASIC onde estão o Compiler/BAS e o programa fonte (de 1000 a 9999). Esta procura demora cerca de meio minuto, e isso é muito importante. (Quem quiser colocar o programa fonte antes do compilador para pegar logo a primeira linha BASIC para compilar, pode fazê-lo, mas vai ter que se preocupar com a virada dos endereços e ponteiros internos de 32767 para

— 32768 das variáveis inteiras usadas nos POKES e PEEKs do programa, após os 32 Kb de memória inicial. Usando-se o BASIC Disco, depois do compilador a linha 1000 do programa fonte estará certamente após o endereço 32767.

g) **Entry-Point ok (S/N)?**

É mostrado o **Entry-Point** do programa calculado após as áreas já definidas e deve-se responder se está ok ou não. Caso queira-se determinar um outro **Entry-Point**, é só responder não que o menu pedirá o novo endereço decimal, e uma nova localização do programa compilado é calculada em função do novo **Entry-Point**.

h) **Número de SPVs com números?**

O número de variáveis inteiras possíveis é fixo em 26, de A% a Z%. O número mínimo de SPVs possíveis também é 26 (de A a Z) se for respondido 0, mas existe a possibilidade de se chegar a 286 combinando-se números com letras. Se a resposta for 1, estarão disponíveis as variáveis de A a Z e de A0 a Z0, e assim sucessivamente até 10: de A-Z, A0-Z0... A9-Z9. Portanto, ao se escolher as variáveis SPVs do programa fonte, deve-se fazê-lo nesta sequência para não desperdiçar memória, e jamais usar A, X1 e Z9. Cada SPV usa quatro bytes e se for preciso utilizar todas as SPVs haverá o emprego de 1144 bytes da memória.

i) **Dimensão dos arrays de uma dimensão (1-D)?**

Seu único limite é a memória disponível. Como os arrays de uma e duas dimensões (1-D/2-D) são todos SPVs, cada unidade do array precisa de quatro bytes.

j) **Número de SPAs de uma dimensão (1-D)?**

1:A( ); 2:A( )-B( ); 3:A( )-B( )-C( ); 26:A( ) a Z( )

k) **Dimensão dos SPAs de duas dimensões (2-D)?**

São sempre quadrados e o limite é a memória.

l) **Número de SPAs de duas dimensões (2-D)?**

1:A( ); 2:A( )-B( ); 5:A( ) a E( ); 26:A( ) a Z( )

m) **Número de variáveis strings?**

1:A\$ 2:A\$,B\$ 3:A\$,B\$,C\$ ... 26:A\$,B\$,...,Z\$

n) **Comprimento máximo das SVs?**

De 0 a 255.

Agora o compilador dá uma geral nos parâmetros e aguarda um sinal após a revisão do usuário e, finalmente começa. Se for encontrado algum erro na sintaxe apresentada, o compilador pára e mostra o número da linha incorreta. A medida em que o trabalho é realizado, algumas informações são exibidas na tela para permitir o acompanhamento da compilação. Se uma das três áreas (variáveis, programa e texto) se sobrepor à outra, é indicado o erro.

Ao terminar a compilação, é apresentado um mapa de endereços da memória utilizada, com início e fim de todas as áreas de IVs, SPVs, SPAs de 1-D, SPAs de 2-D, SVs e códigos de máquina com programa e textos. E, por fim, o compilador acaba, oferecendo duas opções:

1 - **RUN**: executa o programa compilado e já na memória;

2 - **SAVE**: mostra no vídeo o **DUMP** necessário para se salvar o programa da memória, com os parâmetros de **INÍCIO**, **ENTRY-POINT** e **FIM**. Note-se que o comando **DUMP** só pode ser executado manualmente, pois não permite variáveis nos seus parâmetros (tanto em TRSDOS quanto em NEWDOS).

## Dicas para não errar

É fundamental seguir as regras já descritas, pois o compilador nem sempre indica que há erro na linha tal e, se houver erro e o programa for executado... Adeus! Justamente para evitar isso, leia com bastante atenção estas dicas:

— Os comandos corretamente especificados, exceto em um caso de **PRINT @** e de **USR( )**, deverão ter os mesmos resultados quando rodados em BASIC ou compilados.

— Cuidado especial deve ser dado às expressões de simples precisão (SPE), não se esquecendo a ordem de execução dos

operadores aritméticos, da esquerda para a direita. O uso de parênteses pode facilitar muito.

— As variáveis devem ser inicializadas antes de serem usadas pela primeira vez, pois se não são zeradas, contêm lixo.

— Não são aceitos espaços (blanks) em meio aos comandos. Assim, é errado digitar  $A\% = 2$ , o correto é  $A\% = 2$ .

— Múltiplos comandos em uma mesma linha são normalmente permitidos, desde que sejam separados por dois pontos (:), por exemplo: PRINT "Name"; INPUT A\$.

— Para passar o valor de uma SPV para uma IV, utiliza-se a função INT( ). Exemplificando:  $X\% = \text{INT}(A)$  ou então  $X\% = \text{INT}(A * \text{RND}(0))$ .

— Muita cautela com os parâmetros: coisas muito esquisitas podem acontecer se eles forem mal dimensionados.

— aproveite a velocidade dos comandos PRINT @, SET, RESET e POKE para dar *ânimo* ao visual dos seus programas. Sem esquecer de incluir rotinas para controle da velocidade.

— O compilador não verifica se o resultado para uma IV é um inteiro: 40000 não cabe em  $X\%$  e, assim, não vai funcionar direito.

— Um GOTO não deve ser colocado dentro de um FOR... NEXT. Aliás, não inventar na programação é sempre um bom conselho.

— Rotinas de som são sempre melhores se geradas em Assembler e não compiladas. Mas, variando OUT255, X pode-se obter um resultado razoável.

— Melhor do que empregar o INKEYS é usar PEEK (endereço do teclado). Fazendo PEEK(14400), tem-se: 1-ENTER, 2-CLEAR, 4-BREAK, 8-UP, 16-DOWN, 32-LEFT, 64-RIGHT, 128-SPACE. . . (o manual do equipamento deve ter os demais endereços).

E nada melhor do que testar tudo o que foi afirmado sobre o compiler/BAS com este exemplo de aplicação, que roda umas 25 vezes mais rápido do que em BASIC:

```
1000 INPUT "Name"; A$
1010 CLS: A% = 0: GOTO 1100
1020 X% = INT(128 * RND(0)): Y% = INT(48 * RND(0))
: RETURN
1100 FOR J% = 1 TO 30: OUT255, 3: GOSUB 1020: SET(
X%, Y%): OUT255, 1: GOSUB 1020: RESET(X%, Y%): N
EXT J%
1110 IFA% = 0 THEN PRINT 506, ".": A$: ".": A% =
1: GOTO 1120 ELSE PRINT 506, ".....": A% =
0
1120 FOR J% = 1 TO 70: OUT255, 1: FORK% = J% TO 77: N
EXT K%: OUT255, 1: NEXT J% 'som e delay
1130 J% = PEEK(14400): IF J% < 4 THEN 1100 ELSE
ND
10000 END
```

Os parâmetros para compilação do exemplo acima são: uns 500 bytes para o programa (dá e sobra); 10 linhas; 10 GOs; offset zero; 100 bytes para texto; Entry-Point ok; SPVs com número igual a zero (o programa nem usa SPVs); DIM 1=D, número de SVs igual a 1 (usou-se só A\$); comprimento de SVs igual a 10 e... Pronto.

Vamos agora à listagem 1.

## Listagem 1 - Compiler/BAS

```
G: 'Basic Compiler. ***** Retire Rema ***** Zorro/B4
1 POKE16561,255:POKE16562,255:POKE16544,255:POKE16545,255:CLS:PRINT2960,"Memoria Diagonale1:";HEX-2580;L1=65536-HEX+2400:
I=INT(L1/256):POKE16542,I:POKE16543,L1-256*11:GOTO149
2 POKEH,P:PRINTP;H=H+1:RETURN
3 PC=PEEK(0):PN=PEEK(0+1):Q=Q+1:IFPC=32THEN3ELSEIFPC=0C=2:RETURN
ELSERETURN 'peek proximoa codigos basic
4 PC=PEEK(0):Q=Q+1:RETURN
5 IFPC(650RPC)90THENBELSERRETURN
6 IFPN(37)THENBELSEQ=Q+1:RETURN
7 IF(1)9990RC1(10000)THENRETURN
8 PRINT:PRINT"ERROR LINE N°";L1(L):END
9 PRINT40,TIMES:RETURN
10 I=PEEK(FNA(Q+2))+256*PEEK(FNA(Q+3)):RETURN
11 'Rotina de simplesa preciao
12 GOSUB3:GOSUB5:V1=PC-65:IFPN(48ANDPN)57ANDPN(213ANDPN)40ANDC
F(1)TNENG
13 IFPN(47ANDPN(58H1=PN-47:GOSUB3ELSENI=0
14 IFPN=21321=1:RETURN
15 IFPN=40GOSUB3:GOSUB3:GOSUB5:V2=PC-65:GOSUB6:GOSUB3ELSEIFC=1Z
I=1:RETURN
16 IFPC(41ANDPC(44)THENB
17 IFPC=41Z1=2:RETURN
18 IFPC=44GOSUB3:GOSUB5:V3=PC-65:IFV1(G0RV1)=NTTHENBELSEG0SUB6:Z
I=3:GOSUB3:IFPC(41OR(PN(213ANDC(1)1)THENBELSERRETURN
19 'Calculo Endereco
20 ONZ1GOSUB21,22,23:RETURN
21 IFH1)ISTHENBELSECI=VF+(V1+H1*26)*4:GOSUBB3:GOTO112
22 V7=V1:V8=V2:GOTO25
23 V7=V1:V8=V2:V9=V3:GOTO26
24 'Arrays
25 VQ=V8:GOSUB117:GOSUB114:CI=VA+V7*D0*4:GOSUBB3:GOSUB111:GOTO11
3 '1-d
26 VQ=V9:GOSUB117:P=41:GOSUB2:CI=VQ+4*NT*GT+GT+2*V7*GT:GOSUBB3:G
OSUB111:GOSUB113:P=94:GOSUB2:P=35:GOSUB2:P=B6:GOSUB2:VQ=V8:GOSUB
117:GOSUB114:GOTO113 '2-d
27 'Avaliacao de Expressoes de Simples Preciao
28 GOSUB3:IFPC(2G600T030
29 E1=0:01=0:GOSUB112:GOSUB124:GOSUB124:GOTO35 'sinal -
30 GOSUB41
31 GOSUB3:IFC=20RPC=41ORPC=58ORPC=59ORPC=212ORPC=213ORPC=214ORPC
=41ORPC=202THENRETURN 'se terminacao, return
32 GOSUB128 'move de (4121H) p/ attack, valor intermediario
33 'poe nova variavel em 4121H, execucao
34 IFPC=205GOSUB3:GOSUB41:GOSUB129:GOSUB131:GOTO31 'aoma
35 IFPC=206GOSUB3:GOSUB41:GOSUB129:GOSUB132:GOTO31 'subtrai
36 IFPC=207GOSUB3:GOSUB41:GOSUB129:GOSUB133:GOTO31 'multiplica
37 IFPC=208GOSUB3:GOSUB41:GOSUB129:GOSUB134:GOTO31 'dividm
38 IFPC=209GOSUB3:GOSUB41:GOSUB129:GOSUB135:GOTO31ELBEB 'exp
40 'Rotina p/ tratar constantes, variaveis e funcoes em expresso
es de simples preciao e coloca-las na area de 4121H
41 IF(PC(58ANDPC(47)ORPC=46GOSUBB6:RETURN 'converte constante p
representacao de 4 bytes
42 IFPC=222GOSUB3:IFPC(4GT)THENBELSEG0SUB3:IFPC(48)THENBELSEG0SUB
3:IFPC(41)THENBELSEP=205:GOSUB2:P=240:GOSUB2:P=20:GOTO2 'RND(0)
43 IF(PC(220ANDPC(229)ORPC=217ORPC=40)THEN54ELSEG0SUB3 'funcao ou
erro
44 V4=PC-65:IFPN(47ANDPN(58)THENHE=PN-47:GOSUB3:Z2=1:GOTO49ELSEIF
PN(48ANDPN(37)THENHE=0:Z2=1:GOTO49ELSEIFPN(37)THENZ2=4:GOSUB3:00
T049
45 GOSUB3:GOSUB3:GOSUB5:V5=PC-65:GOSUB6:GOSUB3
46 IFPC(41ANDPC(44)THENB
47 IFPC=41Z2=2 '1-d array
48 IFPC=44GOSUB3:GOSUB5:V6=PC-65:GOSUB6:Z2=3:GOSUB3:IFPC(41)THEN
B '2-d
49 ONZ2GOTO50,51,52,53
50 IFH1)ISTHENBELSECI=VF+(V4+HE*26)*4:GOSUBB3:GOSUB112:GOTO127
51 V7=V4:V8=V5:GOSUB25:GOTO127
52 V7=V4:V8=V5:V9=V6:GOSUB26:GOTO127
53 VQ=V4:GOSUB117:P=34:GOSUB2:P=33:GOSUB2:P=65:GOSUB2:P=205:GOSU
B2:P=204:GOSUB2:P=10:GOTO2 'converte variavela inteirss em simpl
es preciao
54 IFPC=40THEN64ELSEQ=Q+1 '(
55 IFPC=221THEN65 'aqr
56 IFPC=217THEN66 'abs
57 IFPC=223THEN67 'log
58 IFPC=224THEN68 'exp
59 IFPC=225THEN69 'coa
60 IFPC=226THEN70 'sen
61 IFPC=227THEN71 'tan
62 IFPC=228THEN72 'atn
63 GOSUB28:GOTO73
64 GOSUB28:GOSUB137:GOTO73
65 GOSUB28:GOSUB138:GOTO73
66 GOSUB28:GOSUB139:GOTO73
67 GOSUB28:GOSUB140:GOTO73
68 GOSUB28:GOSUB141:GOTO73
69 GOSUB28:GOSUB142:GOTO73
70 GOSUB28:GOSUB142:GOTO73
```

# CLAPPY LANÇA O TI UNITRÓN E EXPLICA:



## T. I. QUER DIZER TECLADO INTELIGENTE.

O TI é o mais novo microcomputador da Unitron.

Ele tem um microprocessador 6504 e um teclado inteligente. Isto é,

um teclado gerador de caracteres para a língua portuguesa.

Veja o que este teclado pode fazer: Um. Programação de funções especiais

em qualquer tecla.

Dois. Redefinição das posições da tecla pelo próprio usuário.

Três. Modo de operação igual à máquina de escrever.

Quatro. Repetição automática de caracteres.

Cinco. Diagnóstico de teste automático ao ligar.

Venha conhecer o TI pessoalmente na Clappy ou solicite a visita de um Consultor Técnico Clappy no seu escritório.

Aliás, na Clappy você encontra tudo o que precisa em microcomputadores, periféricos, suprimen-tos, softwares. Além de cursos próprios de programação e operação, assistência técnica, implantação e instalação de siste-mas. E mais.

Aplicativos comerciais: contabili-dade, controle de estoque, folha de pagamentos, contas a pagar e a receber.

Aplicativos de apoio: planilha financeira, processa-mento de dados, mala direta, cadastro e controle financeiro, gráficos, etc.

Seja por venda, seja por leasing, ninguém pode fazer um preço melhor do que a Clappy.

### unitron Clappy

Centro: Av. Rio Branco, 12 - loja e sobreloja.  
Tel.: (021) 253-3395  
Centro: R. Sete de Setembro, 88 - loja Q (galeria)  
Tel.: (021) 222-5517/222-5721  
Copacabana: Rua Pompeu Loureiro, 99.  
Tel.: (021) 257-4398/236-7175

Aberta diariamente das 10 às 20 horas e aos sábados das 9 às 14 horas. Estacionamento próprio. Assistência Técnica: 234-9929/234-1015. Entregamos em todo Brasil pelo reembolso Varig.

## NÃO PERCA A PRÓXIMA EDIÇÃO DE MICRO SISTEMAS

● CBBSs — como funcionam, o que oferecem, quais os existentes etc. ● Repor-tagem sobre clubes de usuários e pontos de encontros ● Técnicas de Rede PERT para Apple e Sinclair ● Para TRS-80: continuação do MBDADOS ● No Banco de Software: Controle de congelados, Conta bancária, Funções no CP/M e muito mais.



```

71 GOSUB281GOSUB1431GOTO1073
72 GOSUB281GOSUB144
73 IFPC(41)THENBELSERRETURN
74 ** Rotina de Conversao **
75 "Calculo da Lab/Neb da atring numerico inteiro (Aceli)
76 CS=" IFPC=206THENPC=451GOSUB81ELSEGOSUB801IFCS=""THENC1=-11R
77 C1=VAL(CS)
78 G1=C1/2561E1=C1-G1+2561IFC1(OTHEHG1=G1+2561C1=-C11RETURNELSER
79 RETURN
80 IFPC(48ORPC)57THENRETURN
81 CS=CS+CHRS(PC)1GOSUB81GOTO80
82 "Calculo da andereco acima da 32K
83 G1=C1/2561E1=C1-G1+2561G1=G1+2561RETURN
84 Z=UT+V1+V11P1=Z/2561P2=Z-P1+2561P1=P1+2561RETURN
85 "Conversao da atring numerico am almapas praciao, 4 bytes
86 CS=CHRS(PC)
87 GOSUB81IF(PC58ANGPC)471ORPC=46CS=CS+CHRS(PC)1GOTO87
88 R=VAL(CS)1GOSUB891E1=331G1=651GOSUB1121C1=831GOSUB1161P=351GO
SUB21C1=821GOSUB1161P=351GOSUB821C1=811GOSUB1161P=351GOSUB241C1=8E
1GOSUB1161Q=8-11RETURN
89 IFR=GTHENB=01B1=01B2=01B3=G1RETURN
90 Y1=11Y2=21N=11FY11RTHEN93
91 IFY2(=RTHENY1=Y1+Y11Y2=Y2+Y21N=N+11GOTO91ELSE94
93 IFR(Y1THENY1=Y1/21Y2=Y2/21N=N+11GOTO93
94 BE=N+12B1=X1=G1R=Y11GOSUB971B1=8
95 GOSUB981X1=X1GOSUB971B2=8
96 GOSUB981X1=X1GOSUB971B3=81RETURN
97 GOSUB981X2=X1GOSUB981X3=X1GOSUB981X4=X1GOSUB981X5=X1GOSUB981X
6=X1GOSUB981X7=X1GOSUB981X8=X1B=X1+X1+X21B=B+X31B=B+X41B=B+X
+X51B=B+X61B=B+X71B=B+X81RETURN
98 Y1=Y1/21R=R-Y11FRTOGXGXG1RETURN1ELSER=11R=RT1RETURN
99 "Poka atring na area temporaria
100 C1=HF1GOSUB831GOSUB1121NN=1
101 IFPC=34GOTO109
102 GOSUB108
103 IFPC=1ANGPEEK(Q)=32Q=Q+11PC=321NN=NN+11GOTO105
104 GOSUB11NN=NN+1
105 IFPC=1AND(PC=34ORC=2)GOTO109
106 IFPC=QAND(PC=58ORC=2)GOTO109
107 GOTO102
108 C1=PC1GOSUB1161IFPC(OTHENP=351GOTO2ELSERRETURN
109 Q=0-11C=01PC=31GOSUB1081IFNN1SLTHENPRINT1PRINT"STRINO TOO LO
NG"1GOTO81ELSERRETURN
110 ** Codigos de maquina + uadado **
111 P=171GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOTO2 'LO OE,E1,01
112 P=331GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOTO2 'LO NL,E1,01
113 P=251GOTO2 'ADD HL,DE
114 P=411GOSUB21P=411GOTO2 '2x ADD HL,HL
115 P=2351GOTO2 'EX GE,HL
116 P=541GOSUB21P=C11GOTO2 'G (HL),C1
117 C1=VT+V01GOSUB831P=421GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOTO2 'LO H
L,C1
118 P=421GOSUB21GOSUB841GOSUB21P=P11GOTO2 'LO HL,(P1P)
119 P=341GOSUB21GOSUB841GOSUB21P=P11GOTO2 'LD (P1P),HL
120 P=1951GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOTO2 'JP E101
121 P=1831GOSUB21P=2371GOSUB21P=821GOTO2 'OR A, SBC NL,OE
122 P=401GOSUB21P=31GOTO2 'JR Z,3
123 P=2251GOTO2 'POP HL
124 P=2291GOTO2 'PUSH HL
125 P=2091GOTO2 'POP OE
126 P=2131GOTO2 'PUSH OE
127 P=2051GOSUB21P=1771GOSUB21P=91GOTO2 '(4121H)=variavel
128 P=2051GOSUB21P=1641GOSUB21P=91GOTO2 '(Stack)=(4121H)
129 P=1931GOSUB21GOTO1025 'POP BC, POP OE
130 "Rotina Aritmetica a Fncos
131 P=2051GOSUB21P=221GOSUB21P=71GOTO2
132 P=2051GOSUB21P=191GOSUB21P=71GOTO2
133 P=2051GOSUB21P=711GOSUB21P=81GOTO2
134 P=2051GOSUB21P=1621GOSUB21P=81GOTO2
135 P=2051GOSUB21P=2471GOSUB21P=191GOTO2
136 P=2051GOSUB21P=121GOSUB21P=191GOTO2
137 P=2051GOSUB21P=2311GOSUB21P=191GOTO2
138 P=2051GOSUB21P=2391GOSUB21P=191GOSUB21P=2051GOSUB21P=1191GOS
UB21P=91GOTO2
139 P=2051GOSUB21P=91GOSUB21P=81GOTO2
140 P=2051GOSUB21P=571GOSUB21P=201GOTO2
141 P=2051GOSUB21P=651GOSUB21P=211GOTO2
142 P=2051GOSUB21P=711GOSUB21P=211GOTO2
143 P=2051GOSUB21P=1681GOSUB21P=211GOTO2
144 P=2051GOSUB21P=1891GOSUB21P=211GOTO2
145 P=2051GOSUB21P=271GOSUB21P=211GOTO2
146 P=621GOSUB21P=41GOSUB21P=501GOSUB21P=1751GOSUB21P=641GOTO2
147 P=2051GOSUB21P=2031GOSUB21P=91GOTO2
148 "Entrada principal
149 CLEAR81RESTORE1GEFINTA-Q,8-X,Z1PRINT80,"MICRO BASIC COMPIL
R";TAB(46)"NEND052,6
"TAB(25)"BY Zorro /84

```

```

Program linaal 1066 a 9999"IFORPC=1036D1NEXTPC=PRINT"
Para intrucao, leia Micro Sistemas"FORP=1036D1NEXTPC=PRINT
156 H=D1Q=D1P=N61C=D1C1D1V1D1L=D1J=D1E1G1D1D1Q1D1B1N=6
151 DEF FNA(Y)=Y+(Y/32767)*65536
152 INPUT"NUMERO GE BYTES P/ PRODRHA (TOP HEM)";Z1INPUT"NUMERO
GE BASIC LINES MAXIMO A COMPILAR";Q1INPUT"NUM. MAX. DE GOTO'S+G
OSUB'S";K
153 D1N11(Q),A(K),L2(B),G(25),E(25),B1(18)1T5=" i
154 MR=61INPUT"MEMORY OFFBET";I1INPUT"8YTES PARA TEXTO";PA1P8=-P
A-368-11RR=65536
155 K=01Y=PEEK(16548)+256*PEEK(16549)+7HS=-Z1P=MR+165941PRINT"P
rocurando la linha ")1066..."106FNA(Y)
156 D0SUB81PRINT886,I,IFI11G08THEN157ELSEG=FNA(PEEK(Q)+256*P
EEK(FNA(Q+1)))1GOTO156
157 PRINT"OK"1PRINT"Entry point";RR+NS1INPUT"OK (S/N)";C11IFCS
="N"THENINPUT"NOVO ENTRY POINT (dec)";I1I=RR+MB-I1IFI(=BTHEN15
7ELSEBTS=MS-11P8=P8-I
158 PT=P81MC=MS1N=NS1INPUT"SINGLE PRECISION A.AD....AN-1...X1
....Z,Z8....Z9(X=1D)";I1INPUT"1-B ARRAY DIMENSION AD(X,...)
="Q1G01INPUT"NUMERO DE POSSIVEIS 1-B VAR ARRAYS (A,B,...X).X(=26
...);NO
159 INPUT"2-G ARRAY SQUARE DIMENSION A(G-X,D-X). X(=D...);DT1INPUT

```

```

"NUMERO GE 2-G SQUARE ARRAYS (A,B,...X). X(=26...);N11INPUT"NUMERO
OE VARIAVEIS STRING (A5,B5,...Z5) ((=26)...);NS1INPUT"STRINO-VAR L
ENGTH. ((256)...);SL
166 V1=-226+NS1VF=-426*(1+IS)+V11VA=-440+G0+VF1VG=-4+NT+GT=01
-2NT+GT+VA1VS=-NS+(SL+1)+VG1VW=(SL+4)+VS
161 CLS1PRINTSTRINO(64,179);1PRINT25,"** RELATORIO **";PRINT"N
umeroa SPV adicionais";TAB(32)1S;
B1m de 1-G arraya";TAB(32)G01;
G1m de 2-G arraya";TAB(32)G1;
String langth";TAB(32)SL
162 PRINT"No da var. 1-G1m";TAB(32)N0;
Variaveis 2-G1m";TAB(32)NT;
Variaveis atring";TAB(32)NS;
Taxtoa, area & atart1";TAB(32)PA; & "P1
163 PRINT"Start of machina codas";TAB(32)MC;
Integer & aingle var.1";TAB(32)VT; &"VF;
Start of 1-G & 2-G arraya";TAB(32)VA; &"VG;
Start of atring ator.1";TAB(32)VS;
Temporary atoraga";TAB(32)VN
164 IF65536+VN(=256*PEEK(16562)+PEEK(16561)1THENPRINT"MEMORIA RES
ERVADA OVERLAP BASIC"1ENG
165 PRINT960,"APERTE...";1IFINKEYS=""THEN165ELSECLS1POKE16916,1
1PRINTSTRINO(64,95);1PRINT20,"( ZORRO BASIC COMPILER )";
166 PRINT1PRINT1PRINT"Subrotinas";1PRINT"("N1)...";
167 C1=+31GOSUB831X1=X11XL=E11C1=M+371GOSUB831GOSUB126
168 DATA32,32,64,54,63,35,54,32,36,34,32,64,33,232,65,6,240,205,
217,5,245,72,6,9,54,0,33,232,65,241,216,175,201
169 FORI=10341READP1GOSUB21NEXTI
170 IFNT1GOSUB83363ELSEGOSUB372
171 GOSUB9
172 L=L+11H1=FNA(PEEK(Q)+PEEK(Q+1)+256)1L1(L)=PEEK(Q+2)+PEEK(Q+3
)+256
173 IFL1(L)19999THENL=L-11GOTO201
174 PRINT960,"M";L1(L);"("H2)...";1L2(L)=H1Q=Q+4
175 C=61GOSUB31IFC=2THEN266
176 IFPC=133ORPC=134ORPC=136OR(PC)137ANDPC(146)ORPC=142ORPC=1440
RPC=148OR(PC)149ANDPC(176ANDPC(160)OR(PC)178ANDPC(189)OR(PC)189
ANDPC(202ANDPC(193)ORPC=203ORPC=204ORPC=210ORPC=211THENB "arro
177 IFPC=215OR(PC)216ANGPC(221)OR(PC)228ANGPC(251)1THENB "erro
178 IFPC=14GTEN8GOSUB3ELSEIFPC=16GTENPRINT" Outi";1GOSUB3741GOS
UB3791GOTO195 'Out
179 IFPC=64ANDPC(91ANDPC=37Q=Q-11PRINT" Let Xi";1GOSUB2131GOTO195
'Integer let
180 "Simplaa Preciao Lat
181 IFPC=64ANDPC(91ANDPC(37ANDPC(1360B-11PRINT" Let i";1GOSUB1
21GOSUB31GOSUB31IFC=49ANDPC=207)OR(PC=48ANDPC=205)GOSUB3091GOT
0195ELSEG=8-21GOSUB31IFPC(213THENBELSEGEOSUB2B1GOSUB201GOSUB1471
GOTO195
182 IFPC=64ANDPC(91ANDPC=36Q=0-11PRINT" Let Si";1GOSUB3141GOTO195
'atring let
183 IFPC=17BTHENPRINT" Print i";1GOSUB2321GOTO195ELSEIFPC=176BTHEN
PRINT" Gafi";1GOSUB3811GOSUB3791GOTO195 'print, daf
184 IFPC=141THENPRINT" Goto i";1GOSUB3031GOTO195ELSEIFPC=193BTHENP
RINT" Uar i";1GOSUB3851GOSUB3791GOTO195 'goto, uar
185 IFPC=143PRINT" If i";1GOSUB2631GOTO195 'if...than...also
186 IFPC=145PRINT" Gouabi";1GOSUB3051GOTO195 'gouab
187 IFPC=146PRINT" Ret i";1GOSUB3071GOTO195 'return
188 IFPC=132THENPRINT" C1a";1P=2051GOSUB21P=2011GOSUB21P=11GOSU
B21GOSUB31IFPC(58ANDPC(2)THENBELSE195 'cla
189 IFPC=137PRINT" Input i";1GOSUB2541GOSUB3791GOTO195 'input
190 IFPC=129PRINT" For i";1GOSUB3321GOTO195 'for
191 IFPC=135PRINT" Next i";1GOSUB3421GOTO195 'next
192 IFPC=130ORPC=131PRINT" Sat & Resi";1GOSUB3441GOTO195 'sat &
reset
193 IFPC=177PRINT" Poka i";1GOSUB3571GOTO195 'poke
194 IFPC=128PRINT" End i";1P=2051GOSUB21P=1571GOSUB21P=101GOSUB21
P=2011GOSUB21GOSUB3 'and
195 C1=PEEK(Q-1)1IFFO(OTHEH196ELSEIFC1=58THENPRINTTS;1GOTO175EL
SEIFC1=149THENPRINT" Elaa";1GOTO175ELSE260
196 IFC1=58THENPRINTTS;1GOTO175ELSEIFC1=149THENNC1=H1GOSUB791PRIN
T" Elaa";1I=SH(FD)1FD=FD-11IFPEEK(X1)=40THENI=I+31GOTO197ELSEI=I+
11GOSUB1981IFPEEK(1+2)=250RPEEK(1+2)=242THENI=I+31GOTO197ELSEI=1
75ELSEIFC1(OTHEHPRINT" Than i";1Q=Q-11GOTO175ELSE199
197 GOSUB1981GOTO175
198 POKEI,11POKEI+1,011RETURN
199 IFPC(OTHEHNC1=H1GOSUB791FORV1=10FD1I=SH(V1)1IFPEEK(1)=40THE
N1=1+31GOSUB1981NEXTV1ELSEI=1+1GOSUB1981IFPEEK(1+2)=250RPEEK(1
+2)=242THENI=1+31GOSUB1981NEXTV1ELSENEXTV1 'Ajuda da Elaa
200 FO=01Q=H1PRINT1GOTO171 'proxima linha
201 PRINT1GOSUB91PRINT960,"AJUSTANDO JUMP ADDRESSES . . .";1IFK
=00GOTO204
202 FORI=10K1ON=PEEK(A1I)+256*PEEK(A1I+1)1ON=0
203 FORJ=10L1IFON=L1(J)1THENON=L2(J)1PRINTL1(J);
204 NEXTJ1C1=ON1GOSUB831POKEA1I),E11POKEA1I+1,011NEXTI
205 "Finalizacao **
206 PRINT1GEFUSQ=HC1R1=RR+NC1R2=RR+1+H1R3=RR+VNR4=RR+P8 'prepa
ra Gefusq p/ execucao
207 PRINT1PRINT"Inicio da area das variaveis...";TAB(32)R31PRINT
"Inicio do programa...";TAB(32)R11PRINT"Fin do programa...";TAB(
32)R21PRINT"Fin da area de textos...";TAB(32)R4
208 IFN1PTTHENPRINT"ERRO: PROGRAMA E TEXTO OVERLAP"
209 PRINT"(S) TO SAVE OR (R) TO RUN MACHINE CODE...."
210 AS=INKEYS1IFAS=""THEN21DELSEIFA5="R"1THENCLS1POKE16916,01X=UB
R(1)1GOTO269
211 IFAS(="S"1THEN209ELSEPRINT1PRINT"Para gravar, execute em Disk
OSUB'S";K
-Basic modo direto
CMB"GNUP,Filaname,"R1;","R4;","R11PRINT1PRINT"Inicio da area d
a memoria reservada para as variaveis...";R3;
(TraBoa Basic1 Memory Size on NewDos Basic1 Himea)"1ENG
212 "Oparacao com inteiro
213 GOSUB31GOSUB81GOSUB61V1=PC-651GOSUB31IFPC(213THENB
214 GOSUB31IF(PC=49ANGPC=207)OR(PC=48ANGPC=205)1THEN227
215 IFPC=216GOSUB31GOSUB821GOSUB1461P=2051GOSUB21P=611GOSUB21P=1
1GOSUB21IFPC(41THENBELSEGEOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31
1GOSUB31IFPC(227THEN218ELSEV3=V11GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31
1P=PC-651GOSUB81GOSUB81GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31GOSUB31
21P=E11GOSUB21P=611GOSUB2
217 P=381GOSUB21P=D1GOSUB21P=111GOSUB21V1=V31GOSUB1191GOTO3 'pe
ek
218 IFPC=198THENV3=V11GOSUB3441P=421GOSUB21P=331GOSUB21P=651GOSU
B21V1=V31GOTO195ELSEIFPC=245ANGPC=40THEN406 'point

```

```

219 V2=V11Q=Q-11GOSUB31IFPC=266ANGPC)47ANGPC(58GOSUB771GOSUB1121
GOTO221ELSEIFPC=2661HENE1+G01+01GOSUB1121GOTO221
220 GOSUB771IFC1(=-1GOSUB112ELSEV1=PC-651GOSUB51GOSUB61GOSUB1181
GOSUB3
221 IFPC=58ORC=2V1=V21GOTO119
222 IFPC=266ANGPC)47ANGPC(58GOSUB58GOSUB205ELSESEGEPC1GOSUB3
223 GOSUB2251IFSG=205GOSUB113ELSEGOSUB121
224 GOTO221
225 GOSUB771IFC1(=-1GOTO111ELSEV1=PC-651GOSUB51GOSUB61P=2371GOSU
B21P=V11GOSUB21GOSUB841GOSUB21P=P11GOSUB21GOTO3
226 "Transferencia de variaveis inteiras, basic X uar
227 IFPC=49ANGPC=207CN=1ELSECH=0
228 Q=Q+11GOSUB31NF=VN+GOSUB10G1Q=Q+11GOSUB1121P=2051GOSUB21P=13
1GOSUB21P=381GOSUB2
229 IFCH=GP=261GOSUB21P=111GOSUB21P=191GOSUB21P=261GOSUB21P=103
1GOSUB21GOTO119 'Basic p/ Z80
230 GOSUB1181P=1251GOSUB21P=181GOSUB21P=191GOSUB21P=1241GOSUB21P
=181GOTO2 'Z80 p/ Basic
231 "Print
232 GOSUB31IFPC=58ORC=2P1=131GOTO251
233 IFPC(44ANDPC(96THEN244ELSEGOSUB3
234 "Printa
235 IFPC(58Q=Q-11GOSUB2401C1=C1+153601GOSUB31GOSUB791GOSUB112EL5
EVI=PC-651GOSUB51GOSUB61GOSUB31GOSUB31GOSUB1181D1=6G1E1=01GOSUB1
111GOSUB113
236 IFPC(247P=341GOSUB21P=321GOSUB21P=641GOSUB21GOTO244ELSEGEOSU
B31IFPC(46THENBELSEGEOSUB2461GOSUB116
237 GOSUB31IFPC=205GOSUB31IFPC(247THENBELSEPC=351GOSUB21GOTO236
238 IFPC=59GOSUB3
239 IFPC(58ANDPC(2)THFNBELSERRETURN
240 CS=""
241 GOSUB31IFPC(41ANDPC(44THENC=CS+CHRS(PC)1IFPC(48ORPC)57THE
N8ELSEGOTO241
242 C1=VAL(CS)1RETURN
243 "Expressao Simples Preciao & Print String
244 IFPC(64ANDPC(91ANDPC=36Q=Q+1V1=PC-651C1=VS+V1*(SL+1)1GOSUB2
521GOTO247
245 IFPC=34THENGOSUB3901GOTO247
246 Q=0-11GOSUB281GOSUB1461P=2051GOSUB21P=1891GOSUB21P=151GOSUB2
1P=621GOSUB21P=31GOSUB21P=181GOSUB21GOSUB145 'print a mapas prac
iao
247 IFPC=44THENB
248 IFPC=59GOSUB31IFPC(58ANDPC(2)THEN244ELSERRETURN
249 IFPC=58ORC=2P1=131GOTO251
250 GOTO8
251 P=621GOSUB21P=P11GOSUB21P=2051GOSUB21P=581GOSUB21P=31GOTO2 '
acrol1
252 GOSUB831GOSUB1121GOSUB1451GOSUB31IFPC=34GOTO3ELSERRETURN 'pr
int atring
253 "INPUT
254 GOSUB31IFPC=34THENGOSUB3901IFPC(59THENBELSE254ELSEGEOSUB3
255 P=2051GOSUB21P=X11GOSUB21P=X11GOSUB21IFPC(36THEN259
256 V1=PC-651C1=VS+V1*(SL+1)1GOSUB831GOSUB111
257 P=1261GOSUB21P=1831GOSUB21P=401GOSUB21P=51GOSUB21P=181GOSUB2
1P=351GOSUB21P=191GOSUB21P=241GOSUB21P=2471GOSUB21P=621GOSUB21P=
31GOSUB21P=181GOSUB2
258 Q=Q+11GOTO3
259 P=2051GOSUB21P=1081GOSUB21P=141GOSUB2
260 IFPC=37P=2051GOSUB21P=1271GOSUB21P=101GOSUB21V1=PC-651GOSUB8
41E1=P1D1=11GOSUB1121P=2371GOSUB21P=751GOSUB21P=331GOSUB21P=651
GOSUB21P=1131GOSUB21P=351GOSUB21P=1121GOSUB21GOSUB31GOTO3
261 Q=Q-11CF=11GOSUB121CF=01P=581GOSUB21P=1751GOSUB21P=641GOSUB2
1P=2221GOSUB21P=41GOSUB21GOSUB1221P=2051GOSUB21P=2041GOSUB21P=10
1GOSUB21GOSUB201GOSUB1471GOTO3
262 "Integer if-Then Rotina
263 GOSUB31IFPC(37THEN279ELSEGEOSUB61V1=PC-651GOSUB1181GOSUB1151
GOSUB3
264 IFPC=212ANDPC=213ORPC=213ANDPC=212W1=11Q=Q+11GOTO270
265 IFPC=214ANDPC=213ORPC=213ANDPC=214W1=21Q=Q+11GOTO270
266 IFPC=212ANDPC=214ORPC=214ANDPC=212W1=31Q=Q+11GOTO270
267 IFPC=212W1=5
268 IFPC=214W1=4
269 IFPC=213W1=6
270 GOSUB31IFPC(58ORPC=206GOSUB771GOSUB112ELSEGOSUB51GOSUB61V1=P
C-651GOSUB1181GOSUB3
271 IF(PC=202ANDPC(58ANDPC(47)ORPC=141THENGOSUB31PRINT" ThanW1";
ELSEIFPC=202ANGPC=141THENGOSUB31GOSUB3ELSEIFPC=202THENGOSUB31GOT
0275ELSE8
272 GOSUB771GOSUB7
273 GOSUB2741I=01GOTO269
274 P=2051GOSUB21P=571GOSUB21P=101GOTO2
275 GOSUB274
276 FD=FD+11SH(FD)=H11FW1(4THENW1=W1+3ELSEW1=W1-3
277 1=1GOTO269
278 "Single Precision If-Then rotina
279 Q=Q-11GOSUB281GOSUB128
280 IFPC=212ANDPC=213ORPC=213ANDPC=212W1=11Q=Q+11GOTO286
281 IFPC=214ANGPC=213ORPC=213ANDPC=214W1=21Q=Q+11GOTO286
282 IFPC=212ANDPC=214ORPC=214ANDPC=212W1=31Q=Q+11GOTO286
283 IFPC=212W1=5
284 IFPC=214W1=4
285 IFPC=213W1=6
286 GOSUB281GOSUB1291GOSUB136
287 IF(PC=202ANDPC(58ANDPC(47)ORPC=141THENGOSUB31PRINT" ThanW1";
ELSEIFPC=202ANGPC=141THENGOSUB31GOSUB3ELSEIFPC=202THENGOSUB31DOT
0276ELSE8
288 I=61GOSUB771GOSUB7
289 B=61E=E11ONW1GOTO290,291,292,294,293,295
290 GOSUB2961GOTO297
291 GOSUB2961GOTO297
292 GOTO298
293 P=401GOSUB21P=31GOSUB21GOTO297
294 P=401GOSUB21P=31GOSUB21GOTO297
295 GOTO296
296 P=2821GOTO301
297 P=2421GOTO301
298 P=1941GOTO301
299 P=2501GOTO301
300 I=61P=1951GOTO301
301 GOSUB21IF1=1THENP=01GOSUB21GOTO2ELSEK=K+11AK)=W1P=E1GOSUB21
P=D1GOTO2

```

```

302 "Goto
303 GOSUB31GOSUB771GOSUB71G=61E=E11GOTO306
304 "Gouab
305 GOSUB31GOSUB771GOSUB71G=61E=E11C1=M+71GOSUB831GOSUB1111GOSU
B1261GOTO306
306 "Return
307 GOSUB1231P=2331GOTO2
308 "Transferencia Var. Simples Preciao
309 IFPC=49ANGPC=207THENC=1ELSECH=0
310 GOSUB31GOSUB31HF=VN1GOSUB10G1GOSUB31GOSUB1121P=2051GOSUB21P=
131GOSUB21P=381GOSUB2
311 IFCH=0GOSUB1151GOSUB1271GOSUB20G1GOTO147
312 GOSUB1261GOSUB20G1GOSUB1271GOSUB1231GOTO147
313 "Oparacao com Stringa
314 GOSUB31V1=PC-651HF=VS+V1*(SL+1)
315 GOSUB31IFPC(36THENB
316 GOSUB31IFPC(213THENB
317 GOSUB31IFPC=247THEN322ELSEIFPC(64ANGPC(91ANGPC=36THEN394ELSE
IFPC(34THENB
318 PC=PEEK(Q)1Q=Q+11FP=11GOSUB10G1FP=0
319 GOSUB31IFPC(34THEN3ELSERRETURN
320 "Stringa com Chr5
321 C1=NF1GOSUB831GOSUB112
322 GOSUB31IFPC(40THENBELSECH=""
323 GOSUB31IFPC(46THENBELSEPC=""
324 GOSUB31IFPC(64ANGPC(91THENV1=PC-651GOSUB61GOSUB31IFPC(41THE
NBELSEP=581GOSUB21GOSUB841GOSUB21P=P11GOSUB21P=1191GOSUB21GOTO32
9
325 IF(PC(48ORPC)57)ANGPC(41THENB
326 IFPC(41THENC=CS+CHRS(PC)1GOSUB31GOTO325
327 C1=VAL(CS)1GOSUB116
328 GOSUB31IFPC=205GOSUB31IFPC(247THENBELSEP=331GOSUB21GOTO323
329 IFPC=58ORC=2THENP=351GOSUB21C1=31GOTO116ELSEB
330 "For Rotina
331 C1=M+71GOSUB831GOSUB31GOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB841GOSUB31
G(V1)=01E(V1)=E11IFPC(213THENB
332 GOSUB31IFPC(65ORPC=206GOSUB771J1=01ID=01IE=E11ELSEJ1=11V2=P
C-651GOSUB61C1=VT+V21GOSUB831IG=01IE=E11GOSUB3
333 IFPC(189THENB
334 GOSUB31IFPC(65ORPC=206GOSUB77J2=01FO=01FE=E1ELSEJ2=11V3=PC
-651GOSUB61C1=VT+V31GOSUB831FO=01FE=E11Q=Q+1
335 IFJ2=0THENP=33ELSEP=42
336 GOSUB21P=P+1GOSUB21P=P+01GOSUB21GOSUB124
337 IFJ1=0THENP=1E101=101GOSUB112
338 IFJ1=1THENP=421GOSUB21P=1E1GOSUB21P=101GOSUB2
340 GOSUB1191IFPEEK(Q-1)(58ANDPEEK(Q-1)(OTHEBELSERRETURN
341 "Next Rotina
342 GOSUB31GOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB1181GOSUB1251GOSUB1261GOS
UB1241GOSUB1211GOSUB1231P=351GOSUB21P=1941GOSUB21P=E(V1)1GOSUB21
P=D(V1)1GOSUB21GOSUB1231GOTO3
343 "Rotinaa Point, Sat & Raat
344 IFPC=130THENW1=1ELSEIFPC=131THENW1=12BELSEIFPC=198THENW1=0
345 N=H
346 GOSUB31IFPC(40THENBELSEGEOSUB31GOSUB771IFC1=-1GOSUB51GOSUB61
V1=PC-651GOSUB841G2=P1E2=P1C2=1ELSE2E11C2=01IFPC(144THENB
347 IFPC=21GOSUB31IFPC(44THENB
348 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1GOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB841G3=P1E
3=P1C3=1ELSE3E11C3=01IFPC(41THENB
349 IFPC=1GOSUB31IFPC(41THENB
350 GOSUB31IFPC(58ANDPC(2)THENB
351 C1=NA+18+C2+C31GOSUB831GOSUB1121GOSUB1241E1=1261D1=71GOSUB11
21P=621GOSUB21P=W1GOSUB21P=2451GOSUB2
352 IFPC=1THENP=581GOSUB21P=E21GOSUB21P=021GOSUB21ELSEP=621GOSUB
21P=E21GOSUB2
353 P=2451GOSUB2
354 IFPC=1THENP=581GOSUB21P=E31GOSUB21P=031GOSUB21ELSEP=621GOSUB2
1P=E31GOSUB2
355 E1=801D1=11GOTO102D
356 "Rotina Poke
357 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1THENGOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB1181GO
SUB1ELSEGEOSUB112
358 IFPC(44THENB
359 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1GOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB841E1=P1D1
=P1P=581GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOSUB21GOSUB31ELSEP=621GOSUB21P=
E11GOSUB2
360 IFPC(58ANDPC(2)THENB
361 P=1191GOTO2
362 "2-0 coda atora
363 PRINT1PRINT1PRINT"Rotina p/ armazamar matricia 2-D";1PRINT1C1
=VD1GOSUB831GOSUB112
364 C1=VD+4*NT*OT*DT1GOSUB831P=2211GOSUB21GOSUB1121C1=4*DT1GOSUB
791GOSUB111
365 C1=NT*OT1GOSUB791P=11GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOSUB2
366 P=2211GOSUB21P=1171GOSUB21P=D1GOSUB21P=2211GOSUB21P=351GOSUB
21P=2211GOSUB21P=1161GOSUB21P=61GOSUB21P=2211GOSUB21P=351GOSUB21
GOSUB1131P=131GOSUB2
370 C1=N-121GOSUB831P=1941GOSUB21P=E11GOSUB21P=D11GOSUB2
371 P=51GOSUB21P=141GOSUB21P=2551GOSUB21C1=N-181GOSUB831P=2421GO
SUB21P=E11GOSUB21P=611GOSUB2
372 PRINT8840,"Compilacao principal";1RETURN
373 "Rotins Out
374 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1THENBELSFPO=C1
375 IFPC(6ORPC)255THENB
376 IFPC(44THENB
377 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1THENGOSUB51GOSUB61V1=PC-651GOSUB841E1=
P1G1=P1P=581GOSUB21P=E11GOSUB21P=011GOSUB21GOSUB31ELSEP=621GOSUB
21P=E11GOSUB2
378 P=2111GOSUB21P=P01GOTO2
379 IFPC(58ANGC(2)THENBELSERRETURN
380 "Gafuar
381 GOSUB31IFPC=193ANGPC=213THENB=Q+1ELSEB
382 GOSUB31GOSUB771IFC1=-1THENGOSUB
```



```

390 C1=PB*PRINT" (";PB;"")";IFPB)-300THENPRINT"TEXT OVERFLOW";G
0T08
392 GOSUB 4:IFPC<34THENPRINTCNR$(PC);:POKEPB,PC:PB=PB+1:GOTO392
393 POKEPB,3:PB=PB+1:GOTO252
394 C1=MF:GOSUB 83:GOSUB 111:V1=PC-65:C1=V5+V1*(SL+1):GOSUB 83:GOSUB
8112
397 P=1:GOSUB 2:P=SL+1:GOSUB 2:P=0:GOSUB 2:P=237:GOSUB 2:P=176:GOSUB
218:GOSUB 3:GOTO379
399 "V=1
400 Q=Q+1:GOSUB 3:TFPC(650R)960RPN(36)THENBELSEV2=PC-65:C1=V5+(
SL+1)*V2:GOSUB 3:GOSUB 3
401 IFPC<41THENBELSEGOSUB 83:GOSUB 112:P=205:GOSUB 2:P=90:GOSUB 2:P
=36:GOSUB 21:Q=Q+1:C1=V2+V1:GOSUB 83:GOSUB 112:P=115:GOSUB 2:P=35:G
OSUB 2:P=114:GOTO2
500 *** Compiler/Bus ***

```

## QUASI/USR

Este é o primeiro módulo Z80 a ser compilado para a formação de Quasar IV. A listagem 2 apresenta o programa já escrito na forma que o compilador gosta. Vamos chamá-lo de Quasi/CMP.

Para evitar confusão, deve-se dar os seguintes parâmetros de entrada para a compilação na ordem em que são solicitados: 5000, 150, 100, 5500 (offset para Quasi/USR, 100 (texto), S (deve ser 54636), 1 (SPVs), 0, 0, 0, 0 (SVs), 0.

É IMPORTANTE não errar nem mudar estes dados, pois o Entry-Point resultante é utilizado na chamada USR de Quasar IV. E se mudar aqui, vai ter que mudar lá, e isso é válido para o Quasi e o QuasiII.

Não se pode esquecer de SALVAR o resultado, dando um DUMP com os parâmetros fornecidos pelo compilador e com o FILENAME da chamada de Quasar IV, que é QUASI/USR.

Se até aqui foi tudo bem, ótimo. Caso contrário, é bom esfriar um pouco a cabeça e retroceder a leitura.

## Listagem 2 - Quasi/CMP

```

1000 'QUASI/CMP FOR COMPILER ***** Zorro/84 *****
1005 GOTO1440
1010 'MOVE 16 PONTOS
1015 A=EX:BZ=INT(B):RESE(BZ,BZ):BZ=AZ+5:IFAZ)126THEN1020ELSESET
(AZ,BZ):GOTO1025
1020 AZ=XZ:BZ=YZ
1025 BZ=INT(P):EX=INT(G):RESE(BZ,EX):BZ=BZ+5
1030 IFBZ)126THEN1035ELSESET(BZ,EX):P=BZ:GOTO1040
1035 P=XZ:D=YZ
1040 RESE(CZ,OX):CX=CX+2:OX=OX-2:IFCX)126THEN1050ELSEIFOX)126THEN
1050
1045 SET(CZ,OX):GOTO1055
1050 CX=XZ:OX=YZ
1055 BZ=INT(E):RESE(BZ,FX):FX=FX-3:IFFX)126THEN1060ELSESET(BZ,FX):
GOTO1065
1060 FX=YZ:E=XZ
1065 BZ=INT(D):EX=INT(H):RESE(BZ,EX):EX=EX-3
1070 TFEZ)126THEN1075ELSESET(BZ,EX):H=EX:GOTO1080
1075 D=XZ:H=YZ
1080 RESE(GZ,NZ):GX=GZ-2:NZ=NZ-2:IFGX)126THEN1090ELSEIFHX)126THEN10
90
1085 SET(GZ,NZ):GOTO1095
1090 GZ=XZ:NZ=YZ
1095 BZ=INT(J):RESE(BZ,IZ):IZ=IZ-5:IFIZ)126THEN1100ELSESET(BZ,IZ):
GOTO1105
1100 IZ=XZ:J=YZ
1105 BZ=INT(Q):EX=INT(R):RESE(BZ,EX):BZ=BZ-5
1110 IFBZ)126THEN1115ELSESET(BZ,EX):R=EX:GOTO1120
1115 Q=XZ:R=YZ
1120 RESE(KZ,LZ):KZ=KZ-2:LZ=LZ+2:IFKZ)126THEN1130ELSEIFLZ)126THEN11
30
1125 SET(KZ,LZ):GOTO1135
1130 KZ=XZ:LZ=YZ
1135 BZ=INT(M):RESE(BZ,NZ):NZ=NZ+3:IFNZ)126THEN1140ELSESET(BZ,NZ):
GOTO1145
1140 NZ=YZ:M=XZ
1145 BZ=INT(W):EX=INT(Z):RESE(BZ,EX):EX=EX+3
1150 IFEX)126THEN1155ELSESET(BZ,EX):Z=EX:GOTO1160
1155 W=XZ:Z=YZ
1160 SET(XZ,YZ):RESE(OX,PZ):OX=OX+2:PZ=PZ+2:IFOX)126THEN1170ELSE
EIFPZ)126THEN1170
1165 SET(OX,PZ):GOTO1175
1170 OX=XZ:PZ=YZ
1175 RESE(QZ,RZ):QZ=QZ+4:RZ=RZ-1:IFQZ)126THEN1185ELSEIFRZ)126THEN
1185
1180 SET(QZ,RZ):GOTO1190
1185 QZ=XZ:RZ=YZ
1190 RESE(SZ,TZ):SZ=SZ-4:TZ=TZ-1:IFSZ)126THEN1200ELSEIFTZ)126THEN12
00
1195 SET(SZ,TZ):GOTO1205
1200 SZ=XZ:TZ=YZ
1205 RESE(UZ,VZ):UZ=UZ-4:VZ=VZ+1:TFVZ)126THEN1215ELSEIFTZ)126THEN12
15

```

```

1210 SET(UZ,VZ):GOTO1220
1215 UZ=XZ:VZ=YZ
1220 EX=INT(A):RESE(WZ,ZZ):WZ=WZ+4:ZZ=ZZ+1:TFWZ)126THEN1230ELSE
TFZZ)126THEN1230
1225 SET(WZ,ZZ):RETURN
1230 WZ=XZ:ZZ=YZ:RETURN
1235 'KEYBOARD MOVE
1240 JZ=PEEK(14348):IFJZ=16THEN1250ELSEIFJZ=64THEN1255
1245 JZ=PEEK(14344):IFJZ=4THEN1260ELSEIFJZ=1THEN1265ELSERETURN
1250 XZ=XZ+1:IFXZ)127THEN1245ELSEXZ=126:GOTO1245
1255 XZ=XZ-1:IFXZ)127THEN1245ELSEXZ=126:GOTO1245
1260 YZ=YZ+1:IFYZ)127THEN1270ELSEYZ=46:RETURN
1265 YZ=YZ-1:IFYZ)127THEN1270ELSEYZ=1:RETURN
1270 RETURN
1275 'RANDOM MOVE
1280 IFEX)126THEN1290ELSESEZ=TNT(10*RND(0))-4.5)
1285 IFHX)126THEN1295ELSESEZ=INT(10*RND(0))-4.5):RETURN
1290 IFEX)126THEN1300ELSEIFCX)126THEN1305
1295 IFHX)126THEN1310ELSESEGOTO1315
1300 XZ=XZ+1:EX=EX-1:IFXZ)127THEN1285ELSEXZ=126:GOTO1285
1305 XZ=XZ-1:EX=EX-1:IFXZ)127THEN1285ELSEXZ=126:GOTO1285
1310 YZ=YZ+1:HX=HX-1:IFYZ)127THEN1270ELSEYZ=46:RETURN
1315 YZ=YZ-1:HX=HX-1:IFYZ)127THEN1270ELSEYZ=1:RETURN
1320 'UTS0R
1325 PRINT@412,EHR$(156);:PRINT@540,EHR$(180);
1330 PRINT@546,CNR$(184);:PRINT@418,CHR$(172);:RETURN
1335 'TESTA EENTRO
1340 IFXZ)126THEN1355ELSESETFXZ(56)THEN1355
1345 TFYZ)126THEN1355ELSEIFYZ(19)THEN1355
1350 C=0:RETURN
1355 C=C+1:IFC)10THEN1365ELSERETURN
1360 'IMPACTO
1365 C=0:CO=CO+1
1370 GOSUB1480
1375 SET(62,22)
1380 FORJZ=1TO22:KZ=INT(62-(2*JZ)):LZ=INT(2*JZ+62):HX=22-JZ:NZ=2
2*JZ
1385 FORBZ=KZTO LZ:SET(BZ,HX):SET(BZ,NZ):NEXTBZ
1390 FORBZ=KZTO LZ:SET(KZ,BZ):SET(LZ,BZ):KZ=KZ+1:LZ=LZ-1:SET(KZ,B
Z):SET(LZ,BZ):KZ=KZ-1:LZ=LZ+1:NEXTBZ
1395 GOSUB1485:GOSUB1015:GOSUB1480:NEXTJZ
1400 GOSUB1425:CLS:GOSUB1425:CLS:GOSUB1425
1405 IFD)126THEN1410ELSERETURN
1410 PRINT@473,"(IMPACTO *):";:PRINT@965,"TELAS:";5-CD;:PRINT@1
010,"TIME:";TO;:";
1415 FORJZ=1TO512:BZ=INT(959*RND(0)):PRINT@8X,CHR$(128);:NEXTJZ
1420 CLS:GOSUB1485:GOSUB1470:RETURN
1425 FORJZ=0TO1623:PRINT@JZ,CHR$(191);:NEXTJZ:RETURN
1430 TZ=0:IZ=1:END
1435 'MAIN LOOP
1440 CLS:XZ=62:YZ=22:TO=300:C=0:CO=0:GOSUB1470
1445 AZ=XZ:CZ=XZ:GX=XZ:YZ=YZ:FX=XZ:NZ=XZ:TX=XZ:KZ=XZ:LZ=YZ:NZ=YZ
:OX=XZ:PZ=YZ:QZ=XZ:RZ=YZ:SZ=XZ:TZ=YZ:UZ=XZ:VZ=YZ:WZ=XZ:ZZ=YZ:EZ=
D:HX=0:B=YZ:E=XZ:M=XZ:J=YZ:P=XZ:(XZ/2):D=YZ:G=XZ:N=YZ:(YZ/2):R
=YZ:I=XZ:Z=YZ:(YZ/2)
1450 FORJZ=1TO7:GOSUB1325:GOSUB1015:SET(XZ,YZ):NEXTJZ:RESE(XZ,Y
Z)
1455 GOSUB1280:GOSUB1240:GOSUB1340:IFCO)5THEN1430
1460 TO=TO-1:PRINT@52,"Time:";TO;:";:IFT0)0THEN1450ELSETZ=1:IZ=
1:END
1465 'MOUDURA
1470 FORJZ=0TO127:SET(JZ,0):SET(JZ,47):NEXTJZ
1475 FORJZ=0TO47:SET(0,JZ):SET(127,JZ):NEXTJZ:RETURN
1480 K=K+1:L=LX:MD=MX:N=NZ:RETURN
1485 KZ=INT(K):LZ=INT(L):HX=INT(HG):NZ=INT(N):RETURN
10000 END

```

## QUASII/USR

É o segundo módulo Z80. A listagem 3 contém o programa para o compilador: QuasiII/CMP. Os parâmetros para esta compilação são, na mesma ordem de entrada, os seguintes: 4100, 150, 70, 0 (offset), 900 (texto), S (deve ser 60236), 0, 0, 0, 0, 0, 1 (SVs) e IO.

No DUMP para salvar, deve-se dar o FILENAME de chamada de Quasar IV, que é QUASII/USR. Só isto.

## Listagem 3 - QuasiII/CMP

```

1000 'JERRY/CMP FOR QUASAR IV (QUASII/USR BY COMPILER) Zorro/8
4
1005 EX=0:I=CLS:TX=30:FORIX=1TO5:SZ=30:GOSUB1290:SZ=15:GOSUB1290
:NEXTIX
1010 FORIX=0TO127:SET(IX,0):SET(IX,1):SET(TX,42):SET(IX,43):NEXT
IX
1015 FORIX=0TO43:SET(0,IX):SET(1,IX):SET(126,TX):SET(127,IX):NEX
TX
1020 FORTX=82TO85:FORJZ=24TO25:SET(IX,JZ):NEXTJZ:NEXTTX
1025 FORIX=96TO99:FORJZ=6TO7:SET(IX,JZ):NEXTJZ:NEXTTX
1030 FORJZ=36TO40:SET(114,JZ):NEXTJZ:SET(116,40):SET
(115,40)
1035 SET(124,5):SET(122,4):SET(118,4):SET(118,2):SET(122,2):SET(
124,7):SET(120,7):POKE15484,145:POKE15549,145:POKE15547,145
1040 FORKZ=1TO15:GOSUB1285:NZ=INT(10*RND(0))+1)
1045 FORTZ=1TONZ

```



## DESCUBRA AS DIFERENÇAS

Aparentemente estes dois cabos são iguais. Olhe bem e tente descobrir as diferenças.

## Solução:

- 1 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele tem continuidade de características elétricas ao longo de toda linha, porque é fabricado com o melhor equipamento e sua qualidade é controlada em toda linha de fabricação.
- 2 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado com cobre eletrolítico novo e polietileno novo - nada de matéria-prima recuperada.
- 3 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Sua montagem é rápida e fácil, devido às diversificações de tipos a cortes bobinados no comprimento exato.
- 4 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele passa pelo mais avançado controle de qualidade.



- 5 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado por uma empresa que só fabrica cabos especiais.
- 6 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é feito com a mais alta tecnologia.
- 7 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado em mais de 18 tipos diferentes.
- 8 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. A empresa que o fabrica tem um Departamento de Engenharia preparado para indicar qual o melhor tipo para seu caso.
- 9 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado em vários tipos de bitolas e blindagens.
- 10 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado com vários tipos de condutores internos.

Agora, se você está pensando que descobriu as diferenças, você errou, porque o de baixo também é KMP; e a KMP tem a mais alta tecnologia em cabos especiais.

**AUDIOFLEX<sup>®</sup>**  
**kmP**

Cabos Especiais e Sistemas Ltda.

BR 116/km 25 - Cx. Postal 146 - 06800  
Embú SP - Tel. 011/494-2433 Pabx - Telex  
011/33234 KMPL - BR - Telegramas Pireleable



**Trocam-se 8 micros  
comuns por um  
Micrão Cobra 480.**

**Tratar aqui.**

Até hoje, acontecia o seguinte: as empresas pequenas compravam microcomputadores. As empresas grandes compravam computadores grandes. E as empresas que eram grandes demais para um micro ou pequenas demais para um computador grande, compravam um problema.

Agora, você pode trocar o problema por uma solução: o Micrão Cobra 480.

Aliando o desempenho do processamento em 16 bits à possibilidade de ser usado por até 8 pessoas ao mesmo tempo, o Micrão Cobra 480 é uma solução perfeita para quem precisa mais que um micro, mas não quer pagar o alto preço de uma máquina de grande porte.

Com 8 terminais e 5 linhas de comunicação síncrona, capacidade de memória de até 1 Megabyte, até 4 unidades de disco rígido Winchester de 10 Megabytes, até 2 unidades de fita de 800/1600, 45 ips, e com impressoras de linha ou seriais, o Micrão Cobra 480 tanto pode resolver todo o processamento de dados de uma empresa de porte médio, como dar conta do processamento distribuído em grandes empresas.

E com uma vantagem que nenhum grupo de micros oferece: o Micrão 480 pode crescer. Como ele é compatível com os computadores de maior porte da Cobra, amanhã sua empresa pode migrar para uma máquina maior, preservando todo o investimento que foi feito em software e periféricos.

Vá até a filial Cobra mais próxima e conheça o Micrão Cobra 480 em detalhes.

Você vai descobrir um computador com as medidas certas em tudo. Até no preço.

**cobra**

Computadores  
e Sistemas  
Brasileiros S.A.

Rio (021) 265-7552  
São Paulo (011) 826-8555  
Brasília (061) 273-1060/274-9820  
Porto Alegre (0512) 32-7111  
Curitiba (041) 234-0295

Florianópolis (048) 222-0588  
Belo Horizonte (031) 225-4955  
Recife (081) 222-0311  
Salvador (071) 241-5355  
Fortaleza (085) 224-3255

**MICRÃO**  
**Cobra 480**

```

1050 XX=XX+1:IFXZ(125)THEN1055ELSEXX=124
1055 YZ=YZ+1:IFYZ(41)THEN1060ELSEYZ=40
1060 SET(XX,YZ):NEXTX:NEXTYZ
1065 FORXX=1TO15:GOSUB1285:INX=INT(10*RND(0))+1
1070 FORIX=1TONX
1075 XX=XX+1:IFXZ(125)THEN1080ELSEXX=124
1080 YZ=YZ+1:IFYZ(41)THEN1085ELSEYZ=40
1085 SET(XX,YZ):NEXTX:NEXTYZ
1090 FORKX=1TO25
1095 OOSUB1285:INX=INT(24*RND(0))+1:INX=XX+X:IFXZ(126)THEN1100ELSE
N2=125
1100 FORIX=XTONX
1105 JX=IX+1:AX=POINT(JX,YZ):IFAX=-1:THEN1130
1110 IFIX(XX)THEN1115ELSEJX=IX-1:AX=POINT(JX,YZ):IFAX=-1:THEN1130
1115 JX=YZ-1:AX=POINT(IX,JX):IFAX=-1:THEN1130
1120 JX=YZ+1:AX=POINT(IX,JX):IFAX=-1:THEN1130
1125 SET(IX,YZ)
1130 NEXTIX:NEXTX
1135 FORKX=1TO35
1140 OOSUB1285:INX=INT(15*RND(0))+1:INX=XX+X:IFXZ(42)THEN1145ELSE
N=41
1145 OX=0:FORIX=XTONX:AX=POINT(XX,IX):IFAX=0:THEN1150ELSEOX=0:GO
TO1175
1150 OX=OX+1:JX=IX+1:AX=POINT(XX,JX):IFAX=-1:THEN1175
1155 IFIX(XX)THEN1160ELSEJX=IX-1:AX=POINT(XX,JX):IFAX=-1:THEN1175
1160 JX=YZ-1:AX=POINT(JX,IX):IFAX=-1:THEN1175
1165 JX=YZ+1:AX=POINT(JX,IX):IFAX=-1:THEN1175
1170 SET(XX,IX)
1175 NEXTIX:NEXTX
1180 FORJX=1TO10:GOSUB1305:IX=20:OOSUB1290:GOSUB1310:IX=40:OOSUB
1290:NEXTJX
1185 FORKX=1TO45:IX=INT(121*RND(0))+3:JX=INT(37*RND(0))+3:SET(IX,
JX):OOSUB1320:NEXTKX
1190 PRINT"962,"Modulo de Servico";PRINT"986,"( QUASAR IV )";P
RINT"1009,"Energy";PRINT"1016,EX,"
1195 TX=20:FORIX=1TO20:IX=21:IX=10:GOSUB1290:NEXTIX
1200 XX=22:YZ=31:IX=24:JX=31:SET(XX,YZ):SET(IX,JX):TX=10
1205 HX=0:VX=0:IX=0:VX=0
1210 IFXZ(125)THEN1215ELSEN2=1
1215 IFXZ(125)THEN1220ELSEN2=1
1220 IFYX(125)THEN1225ELSEN2=1
1225 IFYX(125)THEN1230ELSEN2=1
1230 AX=PEEK(14368):IFAX(164)THEN1235ELSEKX=-1
1235 AX=PEEK(14368):IFAX(164)THEN1240ELSEKX=1
1240 AX=PEEK(14344):IFAX(164)THEN1245ELSEKX=-1
1245 AX=PEEK(14344):IFAX(164)THEN1250ELSEKX=1
1250 EX=EX-1:PRINT"1016,EX,";IX=50:OOSUB1290:IFEX=0:THEN1325
1255 RESET(IX,JX):IX=IX+KX:JX=JX+KX:AX=POINT(IX,JX):IFAX=0:THEN12
60ELSEIX=IX-KX:JX=JX-KX
1260 SET(IX,JX):IFJX(34)THEN1265ELSEIFIX(21)THEN1265ELSEIFIX(23)TN
EN1265ELSEGOTO1340
1265 RESET(XX,YZ):IX=XX+NX:YZ=YZ+VX:AX=POINT(XX,YZ):IFAX=0:THEN12
80
1270 IFXZ(125)THEN1275ELSEIFYX(41)THEN1275ELSEGOTO1355
1275 YZ=YZ-VX:AX=POINT(XX,YZ):IFAX=0:THEN1280ELSEYZ=YZ+VX:IX=XX-N
X:AX=POINT(XX,YZ):IFAX=0:THEN1280ELSEYZ=YZ-VX
1280 SET(XX,YZ):GOTO1205
1285 XX=INT(123*RND(0))+2:YZ=INT(39*RND(0))+2:RETURN
1290 FORAX=1TO7:GOTO1255,2:GOSUB1295:GOTO1255,1:GOSUB1295:NEXTAX:RE
TURN
1295 FOROX=1TO5X:NEXTOX:RETURN
1300 FOROX=1TO32500:NEXTOX:RETURN
1305 AS=" "
1310 FORIX=20TO24:SET(IX,35):NEXTIX
1315 SET(20,34):SET(20,33):SET(21,33):SET(23,33):SET(24,33):SET(
24,34):RETURN
1320 TX=5:IX=5:OOSUB1290:RETURN
1325 CLS:PRINT"Modulo de Servico sem energia nao pode prosseguir
"PRINT
1330 PRINT"Tripulacao sem oxigenio..."PRINT
1335 PRINT"E' dado como perdido..."OOSUB1300:GOTO1365
1340 CLS:PRINT"CONGRATULATIONS!"PRINT
1345 PRINT"Modulo de Servico scabs de chegar ao deposito de"PRI
NT"Cristais de Lítio da Federacao nesta galaxia."PRINT
1350 PRINT"TRANSPORTE: Cristais sendo teletransportados..."OOSU
B1300:EX=3000:GOTO1365
1355 CLS:PRINT"SENSORES: Perdido contato com Modulo de Servico"
PRINT"PRINT"Missil Klingon destruiu Modulo."PRINT
1360 PRINT"Comunicacoes interrompidas..."PRINT:GOTO1335
1365 EX=1:END
10000 ENO

```

## QUASAR/MIX, O JOGO

Aos que suportaram até esta parte, não se desesperem: a listagem 4 é a última e contém o programa principal do jogo. Os 24 Kb de BASIC são o antepenúltimo obstáculo entre o comandante da Enterprise e a conquista do espaço (o último são os Klingons...).

O penúltimo obstáculo são as linhas 1, 6001 e 6002 da listagem 4, pois é preciso inserir nestas linhas três pequenas rotinas em linguagem de máquina, de preferência usando-se o utilitário Pokodes (MS nº 36) embora seja possível tentar fazê-lo de outra forma (com o Superzap, POKes ou CHR\$( )...), com o Pokodes é bem mais fácil (veja o Apêndice A, no final do texto).

A linha 1 é um REM, com 72 códigos de máquina que devem ser colocados no lugar dos números da linha 1 que servi-

ram para reservar o espaço de 72 bytes (o REM fica). É importante que esta linha seja a primeira do BASIC, pois como tal é endereçada por POKE(16548) + 256 \* POKE(16549) + 5 na linha 45. Observe que o +5 é para endereçar a rotina Z80 após os quatro bytes que inicializam cada linha BASIC mais o código (token) de REM.

Os 72 códigos de máquina para a linha 1 são: 205, 127, 10, 203, 124, 40, 4, 34, 28, 65, 201, 34, 30, 65, 219, 255, 31, 31, 31, 47, 230, 248, 95, 58, 57, 65, 254, 4, 32, 2, 171, 95, 58, 32, 65, 87, 237, 75, 28, 65, 43, 124, 181, 40, 6, 221, 227, 221, 227, 24, 12, 42, 30, 65, 122, 7, 7, 87, 230, 3, 179, 211, 255, 3, 120, 177, 32, 228, 123, 211, 255, 201.

Nas linhas 6001 e 6002 deve-se empacotar nas variáveis strings XS e YS as rotinas Z80 restantes, mas sem apagar as aspas normais da string ("). Os números foram colocados para reservar o espaço necessário. O endereçamento é feito por VARPTR( ) nas linhas subsequentes.

Os 70 códigos de máquina para a linha 6001 são: 33, 253, 177, 243, 62, 1, 8, 62, 35, 61, 190, 32, 2, 251, 201, 126, 35, 86, 94, 29, 14, 10, 6, 225, 21, 32, 14, 87, 62, 120, 190, 40, 6, 8, 238, 3, 211, 255, 8, 122, 86, 29, 32, 15, 95, 62, 120, 190, 40, 6, 8, 238, 3, 211, 255, 8, 123, 94, 29, 16, 219, 13, 32, 214, 61, 32, 209, 35, 24, 193.

Os 54 códigos para a linha 6002 são: 32, 149, 32, 74, 16, 79, 8, 99, 8, 88, 16, 79, 12, 74, 4, 120, 32, 149, 32, 88, 48, 99, 16, 120, 32, 177, 32, 111, 16, 118, 8, 149, 8, 133, 16, 118, 12, 111, 4, 120, 16, 133, 8, 158, 8, 149, 16, 133, 16, 118, 64, 149, 32, 120.

Após a introdução destes códigos nas linhas 1, 6001 e 6002, estas linhas não poderão mais ser editadas, para que não se perca a informação. Um LIST nestas linhas mostrará uma sujeira maluca. Mais uma vez aconselhamos que se use o Pokodes/BAS, mas quem não tem o Pokodes, pode usar o Superzap. E quem não tem o Superzap, utilize CHR\$( ) para XS e YS, e dê POKes na linha 1 (no endereço já explicado) e substitua o LPRINT da linha 2645 por GOSUB6001(RETURN):LPRINT.

Veja em seguida alguns comentários que merecem destaque:

— Note na linha 9 o LOAD dos módulos compilados com seus FILINAMES. A — definição de seus Entry-Points (DEFUSR) se dá nas linhas 2734 e 5035 e as chamadas logo em seguida.

— Muitas vezes é feito o teste IF PEEK(16549) > 80 THEN DEFUSR... para saber se está em BASIC Disco ou só em cassette, isso foi feito para ajudar a quem só tem cassette. Quem tem BASIC Disco pode eliminar algumas coisas sempre que encontrar este IF (que está, por exemplo, nas linhas 20, 45, 2734 e 5035).

— Em algumas linhas como 130 e 160 é usado o caráter ( ) que normalmente não entra pelo teclado, utilize CHR\$(93), concatenando assim as strings para ficar a mesma coisa (ou então faça uso do utilitário Pokodes/BAS).

— Não é necessário posicionar o memory size antes de rodar o programa, pois a linha 9 faz isso.

— Na definição de strings do painel de comando nas linhas 130 a 160 e 480 a 550, é importante acertar bem o seu tamanho e não pular nenhum espaço em branco.

— As saídas do jogo ocorrem a partir de 2600 e a avaliação é feita em 2630, variável N.

— Não esquecer as conexões de áudio para o som.

## O jogo: instruções e dicas

A missão da Enterprise é patrulhar a galáxia até esgotar o seu tempo, medido em centons, ou até capturar ou destruir todos os inimigos da Federação que estão escondidos pelos diversos quadrantes da galáxia. O comandante da nave tem que enfrentar todos os Klingons, os Atlantis, os Romulans e os

Darthlans e ainda escapar das dificuldades e imprevistos das viagens pelas dobras espaciais.

No nível fácil (6), mais centons são fornecidos para a execução da missão, porém mais inimigos são encontrados, o que pode ser mais perigoso. A probabilidade de imprevistos ocorrerem neste nível é menor e a viagem transcorre com mais calma, o que é melhor para os iniciantes.

A galáxia é dividida em 8x8 quadrantes de 8x8 setores cada. Os sensores de curta distância (short range sensors) mostram no painel principal de controle da Enterprise o quadrante atual que a espaçonave se encontra e os 8x8 setores do quadrante. A Enterprise é representada por um +, as estrelas por \*, uma das bases por O-O e os inimigos por diversas formas. É importante observar bem os setores para o cálculo da inclinação de tiro (graus) dos mísseis. As coordenadas do setor do quadrante, e do quadrante da galáxia que a espaçonave está, são mostradas na parte superior do painel principal (e em outros painéis também, para localização).

Os sensores de longa distância (long range sensors) exibem, no centro da tela, as informações sobre o quadrante que a Enterprise está e, ao lado, as informações sobre os quadrantes vizinhos. Essa informação vem na forma de três dígitos, KYZ, que indicam a presença e o número dos seguintes elementos: inimigos, bases e estrelas.

O computador de bordo sempre armazena as informações colhidas pelos sensores de longa distância e sobre o quadrante atual, mostrando-as reunidas para permitir o estudo da estratégia no painel galaxy records. Iniciado o jogo, o que há nos quadrantes (menos o atual) da galáxia é desconhecido.

As bases estelares são poucas, mas se o comandante quiser sobreviver é melhor descobri-las logo as suas localizações. Há, entre os Planos de Emergência, a possibilidade de se tentar contato com as bases pelo rádio, buscando assim a localização, mas é grande o risco da base ser localizada e destruída pelos inimigos se o comandante não souber lidar com os códigos secretos de comunicação. E sem base... não há como resistir.

É bom ficar de olho na energia disponível e na energia do campo de proteção (shields). Os shields protegem a espaçonave dos phasers inimigos, mas também atraem os seus mísseis. Os tiros de phasers distribuem a energia total do tiro pelas espaçonaves inimigas presentes no atual quadrante, atingindo com maior intensidade as naves mais próximas e que não estão perto de uma estrela, protegidas. Cuidado para não usar mais energia do que há disponível nem esgotar as reservas logo no início da jornada, pois a recarga geralmente é difícil.

As espaçonaves inimigas contidas em um quadrante não ficam paradas, nem são burras: elas se aproximam para atirar e se afastam quando estão em apuros, e muitas vezes se protegem próximo a uma estrela, que absorve os mísseis ou os tiros de phaser da Enterprise. E muito cuidado se os danos são elevados ou os níveis de energia total ou dos shields ficarem baixos, pois eles têm os seus sensores e se aproximam em formação cerrada (quando há mais de um no quadrante), aproveitando qualquer oportunidade para tentar destruir a Enterprise.

Não hesite em fugir se estiver na pior, mas atenção com o quadrante vizinho: pode ser fatal. Um bom comandante precisa sempre saber se localizar e estar pronto para uma ação rápida e correta. Um tiro de phaser destrói um inimigo quando a energia com que este foi atingido é superior à sua energia total disponível. Esta energia só pode ser observada pelos sensores da Enterprise quando um phaser atinge o inimigo. Pode-se usar também o equipamento de emergência, mas gasta-se mais energia e é bem complicado.

Os mísseis são atraídos pelo campo de proteção. Isso é válido para os dois lados, mas nem sempre acertam o alvo: nos limites do quadrante ou perto de uma estrela é bastante difícil acertar ou ser acertado. Cada tiro de phaser que atinge a Enterprise diminui a energia de seu campo de proteção da

quantidade de energia com que esta foi atingida. Alarmes de emergência não devem ser negligenciados, pois geralmente indicam que o fim está próximo.

Se uma seção é danificada, não se pode usá-la. Para repará-la são necessários alguns centons, mas isso não deve ser feito durante uma batalha, porque os Klingons não vão ficar esperando.. A máxima velocidade que os motores danificados atingem é de 0.2 Warps, sendo que o normal é 9 Warps. A travessia de um quadrante a outro pelas dobras espaciais exige uma velocidade de impulsão mínima proporcional à distância entre a Enterprise e o limite do quadrante na direção desejada. É possível saltar vários quadrantes de uma vez, adicionando-se 1 Warp por quadrante, mas cautela com o consumo de energia.

Imprevistos e situações difíceis podem ocorrer ao se usar as dobras espaciais. Deformações no espaço podem conduzir a Enterprise para fora da galáxia a grandes velocidades, e aí é preciso manobrar com rapidez para evitar que a energia acabe e não sobre energia suficiente para a volta. Campos de minas Klingon e tempestades muito estranhas podem ser encontradas no hiperespaço, e ambas conduzem ao além.

Abaixo do nível 3 é muito difícil sobreviver às minas hiperespaciais. Para conseguir energia, pode-se ir até uma base, procurar cristais de lítio na zona neutra com o módulo de serviço, ou então arriscar a vida em órbita de um planeta de anti-matéria. A base é o mais fácil, mas nem sempre estará disponível. Para chegar até o depósito de cristais de lítio é preciso superar o míssil cruise Klingon, que é lançado de uma rampa próxima ao depósito assim que o módulo manobrado manualmente entra na zona neutra (o número de módulos de serviço é limitado). E o planeta de anti-matéria... é melhor deixar para usar só em último caso, mas para quem precisar, é aconselhável ficar em órbita apenas o tempo necessário e não forçar a sorte (este planeta e as minas hiperespaciais costumam ser o cemitério do jogo).

Na hora de atravessar o campo de Quasar IV, que é resultante de explosões de estrelas super-novas, lembre-se que os controles manuais são iguais aos do avião: para baixo sobe e para cima desce. Só se consegue a travessia pelo setor central do campo e sempre acompanhando as linhas de força. Cada partícula atômica que atinge a Enterprise é uma tela de proteção a menos.

A Enterprise acopla-se a uma base apenas encostando nesta (atenção: é para encostar, uma colisão pode explodir tudo!), e automaticamente será feita a recarga e a manutenção. Ao usar os motores para se movimentar, lembre-se da localização das estrelas!

Os radares quadrado e intergalático são emergências para o caso de navegação às cegas, e são geralmente usados durante combates em que foram destruídos os sensores de curta ou longa distância. Nesses casos, antes de fugir ainda é possível sobreviver usando os antiquados radares. Como radar, porém, não há a indicação do que são os objetos detectados, exceto a própria espaçonave.

Para fugir de um quadrante, numa situação de desespero, resta o black-hole ou buraco negro, pois pode-se chegar ao hiperespaço mergulhando em um black-hole, se a espaçonave conseguir ser controlada na travessia do Túnel de Plasma. É indeterminado o quadrante resultante, havendo ainda o perigo adicional de um afastamento excessivo da galáxia.

A vida do inimigo também tem valor: prisioneiros fazem mais pontos na avaliação do que defuntos. Captura-se uma espaçonave inimiga com a redução de sua energia ao mínimo (quase zero) e depois com a aproximação, pois só então poderá haver a rendição.

Por fim, alguns avisos aos futuros comandantes: a auto destruição é, no mínimo, desaconselhável, porque não há como desistir no meio; para descansar, peça a instrução sobre os comandos; cada manobra efetuada consome energia e tempo, por



isso é fundamental planejar; a avaliação máxima é 100, mas quem chegar vivo ao final dos tempos já é um herói, e quem passar dos 50 pontos é um verdadeiro monstro. Experimente.

- *Apêndice A: Pokodes*

O utilitário Pokodes/BAS (publicado em MS nº 36) tem que ser ajustado para sincronizar os comandos **DATA** contidos nele, no caso do programa co-residente também utilizar comandos **DATA**. Isto é resolvido com a inclusão de duas linhas (mas não esqueça de retirar da linha 65010 o **CLEAR** e o **RESTART**):

65005 CLEAR:DATASINCRO

65006 READIS:IFIS<>"SINCRO"THEN65006

- *Apêndice B: TRSDOS*

O Compiler/BAS e o Pokodes/BAS rodam normalmente em TRSDOS. Apenas a linha 9 do Quasar/MIX, onde estão os comandos que carregam os módulos Z80 escritos para o NEW-DOS, é que têm que mudar para: CMD"L", "QUASI/USR" e CMD"L", "QUASII/USR". E quem só tem cassete, vai ter que continuar sofrendo, pois comandos como DEFUSR, DEFFN e o carregamento acima citado terão que ser refeitos.

## BIBLIOGRAFIA

- 80 Micro (out/82)
- 80 Micro (dez/82)
- TRS-80 Assembly Language, HOWE JR.

*Lávio Pareschi é engenheiro eletrônico formado pela PUC/RJ e trabalha na área de Desenvolvimento na Datapoint do Brasil.*

## Listagem 4 - Quasar/MIX

```

1 REN123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012
0123456789012
9 CLSP3PRINT"QUASAR IV LOAD GAME."(POKE16561,0:POKE16562,212:PRINT"CLEAR400PRINT"MEMORY SIZE SET AT":256+212:PRINT"Load machine language..."CND"LOAD QUASI/USR":CND"LOAD QUASI1/USR" NewDos
10 RANDOM:RESTORE:DEFINTN,S,Q,Z:GOSUB1810:GOSUB6D01:GOTO10D
20 TA1=VARPTR(SSS):I1=PEEK(TA1+1):I1H=PEEK(TA1+2):IA1=TH1+256+1
31:TA1=IA1+(1+I1)*32767)+65536:IFPEEK(16549)+BOHENDOFUSR=IA1:RETL
RNLSEPOKE16562,I1:POKE16527,I1H:RETURN
30 SS=SS+GOSUB20:IA1=IA1+10181:TA1+2:POKEIA1,29840/NN:POKEI
29840/HX:U=USR(DR*(HX-NN)/2):RETURN
44 SS=SS+GOSUB20:FORI=1TO2:FORJI=1TO2:U=USR(I+20):NEXTJI,I:J
GOSUB70:RETURN
45 SI=256+PEEK(16549)+PEEK(16548)+S:S1=(S1+SI)*32767)+65536:POKEI
6672,S1+IFPEEK(16549)+BOHENDOFUSR=S1:RETURNELSESH1=FX(S1/256+1)
1=S1-256+SH1:POKEI6526,SL:POKE16527,SH1:RETURN
50 FI=SQR((KI(I)-S1)*E2+(K2(I)-S2)*E2):RETURN
60 NN=160:Hx=460:DR=S:FORI=1TO1X/1DD:DOSUB30:NEXTI:RETURN
70 IFX=1:THENRETURN ELSESET=T-2:PRINT298,*,PRINTUSING"###.###":R
ETURN
80 FORIK=1TO230:NEXTIK:RETURN
90 FORI=1TO230:U=USR(INT(I/2)+256):NEXTI:RETURN
100 DTHD$(8),K$(3),Q$(3),D$(K),K1(7),K2(7),K3(7),O(7,7),KO
(3,3)+W$=" RAZOAVEL11":F$=1
110 CLS:PRINT2980,"Q U A S A R I V":PRINT960,"By Zorro",TAB(57)
"1984":SSS=SS+DOSUB20:GOSUB990:GOTO13D
120 SSS=ST+DOSUB20:FORI=1TO4:PRINTJ1,STRNG$(LEN(E$),32):I=U
SR(50):I=USR(7D):PRINTJ1,E$:FORI=1TO1D:NEXTI9,17:RETURN
13D Q$(0)="",[+]=["=0":Q$(1)="",[+]=["0-0":Q$(2)="",[+
]=["-38D":Q$(3)="",[+3K="0C":Q$(D)="WARP ENGINES":Q$(1)="
"SHORT RANGE SENSORS"
140 JS="="+D$(2):"LONG RANGE SENSORS":D$(3)="PIASERS":Q$(4)="ONLY
GOT":EN$="ENTERPRISE"
150 D$(4)="PHOTON MISSILES":D$(5)="GALACTIC RECORDS":Q$(6)="ENER
GY"
160 H$="C",I$="F$":LFF$=D$(6):"SHIELDS":D$(8)="EMERGENCY":
D$(7)="DAMAGE CONTROL"
170 CLS:PRINT3320,"SELECAO DO MELNOR NIVEL...":PRINT:PRINT"1 -
0 Maximo. Ninguem sobrevive. Promisus."PRINT"2 - Apenas para
super-heroes, Hercules."PRINT"3 - Para predestinados a heróis,
Zorro."
18D PRINT"4 - Impossivel, quass. Napoleao."PRINT"5 - Aos loucos,
tudo e'possivel...Hitler."PRINT"6 - Para iniciantes, uma rap
ida destruicao. Dom Pedro."
19D PRINT:PRINT:INPUT"SUAS ESCOLHA",LV:I=IFLV(1ORLV)+THEN2DDELSEK$
=30D+10D:LV1=TE:LV2=7-LV:LV3=LV-LV1
200 SS=SS+GOSUB20:FORI=1TO3:FORIK=54TO59:U=USR(226+IK):NEXTIK
:FORIK=69TO64STEP-I:U=USR(226+IK):NEXTIK:FORIK=1TO20:NEXTI:NEXT
I
210 CLS:K$(0)="Kingons"K$(1)="Romans"K$(2)="Darthlans"
K$(3)="Atlantis":PRINT"U N I V E R S O em F O R M A C A O

```

```

220 EQ=4000100S085601Q1=K1Q2=YIX=81Z=1X1=.20751Y1=6.281P=.41Z
=3.28
230 Y2=1.81C=1001W=101P=W189=01X9=891T3=.51T2=.961E1=5001K4=89
240 T41=EQ1008UB8501FORI=DT071FORJ=DT071U=UBR(33D+1D*(J-I))K=O1N
=RH(D1)14FH1X1THE270
250 N=N464K=K(NY1)-Z
260 K=K+(N(X2)+(H(Y2)+(H(.2B)+(N(.0B)+(N(.03)+(N(.D1)K9=K9K1PR
INTQ3ARND(95B). "A"
270 B=(RND(O1)T2)189=89=81Q(I,J)=R+C+B+W=INT(RND(O)*X+Z)1NEXTJ,I
280 T=K9+(LU-1)*10+.21T1T
290 TS="H15SIL "1F(K9)T THENT=K9
300 KD=K91F89(ZTHEND08UB5601Q(X,Y)=Q(X,Y)-PD189=Z
310 A=O1F01ZTHEND08UB5601Q(X,Y)=Q(X,Y)-PD189=Z
320 N=ABS(O(81.Q2))1Q(1.Q2)=N8=N=INT(N/PD)*PD1K=INT(N/100)
330 B=INT(N/PD-KPD)100S085601S1=X82Y
340 O0S085451FORI=DT071FORJ=DT071S1=X82YJ,J)=Z1NEXTJ,I1B(S1,S2)=21FORI
=DT071U=UBR(-200)1U=UBR(I)1NEXTI
350 FORI=DT071K3(I)=X82B1U=UBR(-80)1U=UBR(2)1IFI(K00S085901B(X,
Y)1B1K3(I)=RND(O)11000
360 O0S086301NEXTI1S1=IFB(OTHEND08UB5901B(X,Y)=4
370 IFI(OTHEND08UB5901S(X,Y)=51I=1-Z100T0370
380 IFI(OTHEND0860DELSE1F100=NRND(O)*(-8-LVTHENIFRND(10)1STHEN10000E
LSE5DD0
390 O0S087801IFA=DANDRND(O)1P4THEND08UB6401O0S0880
400 1F(E1OTHENPRINTOS+J5,E10T02610
410 1T=H=O1G0S0857501F0(I)1OTHENPRINT1X=11D0T091DELSEIX=0
420 SS=SCS+O08UB201U=UBR(270)
430 T=T+.011G0S0819701I=701O0S0816201I=QAB8(1NT((Q2B+O1)/16))1
1F(IQ)3THENO10
440 FORI=DT071FORJ=DT071PRINTQ195+I*64+3*J,N1OS(9S(IQ),3S(I,J)-
2,3)1NEXTJ,I
450 O1N100T0490,48D,52D,53D,50D,51D,54D
460 PRINTQ222,"CONDITION "1CS;," "
470 NEXTI100T0940
480 PRINTQ350,OS16)+ " "H5;1PRINTQ361,1PRINTUSIND"NNNN.W"1E1;1
00T0470
490 PRINTQ286,"CENTONS "H5;1PRINTQ298,1PRINTUSIND"NN.W"1T;1D
00T0470
500 PRINTQ352,"STARBASES "H5;1PRINTQ555,1PRINTUBIND"NN"1B9;100
T0470
510 PRINTQ606,"PRISONER "H5;1PRINTQ619,1PRINTUSIND"NN"1K4;1G0
T0470
520 PRINTQ414,OS+ " "H5;1PRINTQ425,1PRINTUSIND"NNNN.W"1E;100
T0470
530 PRINTQ478,"MISSILES "H5;1PRINTQ491,1PRINTUSIND"NN"1P;100T
0470
540 PRINTQ670,K5(IQ)+H5;1PRINTQ683,1PRINTUSIND"NN"1K9;1G0T0470
550 PRINT "HOS(O)+SHUT DOWN"1CHR$(30)1G08UB801D(O)=O(O)+T31RE
TURN
560 X=INT(RND(O)*8)1Y=INT(RND(O)*8)1RETURN
570 E=E-H1E1=E1-N1E1=I1THE1E1
580 RETURN
590 G0S085601FS(X,T)1ZTHEN590
600 RETURN
610 FORI=DT071IFK3(I)1OTHENS(K)1I,K2(I)=Z1O0S085901B(X,Y)=3100
SUB630
620 NEXT1RETURN
630 K1(I)=X1K2(I)=Y1RETURN
640 IFK1ZORS="DOCKED"THENRETURN
650 IGO
660 FORI=DT071IFK3(I)=(DORK)ZANORND(O)11STHENNEXT1RETURN
670 IF01=I1THEN700
680 1X=11G1=11CL51PRINT"QUADRANT"1Q1+Z1+"-";Q2+Z11PRINTQ49,"SECTO
R"1S1+Z1+"-";S2+Z1;1J=Z51E5="A L A R N"1O0SUB1201PRINT=PRINT1PRIN
T"CONDITION "1CS;
690 PRINT" SENSORS DETECTION"1K,K5(IQ)1PRINTENS+ "HOS+ " LEVE
LS1 SHILOSI"1E1; " TOTAL1E
700 1FRND(O)1P4THENY11PRINTX5(I0)+ "H5;1H=RND(O)1E11NN=1201N
X=5301DR=11O0S08130100T0730DELSEI=YD
710 H=K3(I)+P+ARND(O)1K3(I)=H3(I)-H1O0S08501SS=SN51O0S08201U=US
R(100)1H=H/(FUEP4)1O0S08570
720 ES=ENS+ " FROM"1H=1E3+Z1O0S0875011FH)E12THENH=15D
730 A1=A1A1=1E3=11FH149THENH=1201ENX=2601OR=11THENPRINT" PERC1D
O"
740 A=A1I=E31NEXT1O0S08BD1RETURN
750 PRINTH,"ACERTOU "E5; " SECTOR"1K1(I)+Z1,"K2(I)+Z1
760 TFE1(DANOCS=ZTHEN2610
770 PRINT("restan"N1)1RETURN
780 FORI=S1-ZTOS1+Z1FORJ=Z-TZOS2+Z11F(00R170RJ00RJ7)THENB2D
790 IFS(I,J)=4ANDCS="DOCKED"THEN850
800 IF(DANDS(I,J)=ANDRND(D)1P4THENPRINTQ854," UNOCCABLE "HID
O5UB801G0T0820
810 IFS(I,J)=4THENC5="DOCKED"1T=T-T31E1=D1PRINTTAB(2B)CS1W1ED1O
T085D
820 NEXTJ,I1IFK1OTHENS=" RED "1RETURN
830 FORI=DT061IFD(I)1DORE(EOPI1THENS="YELLOW"1RETURN
840 NEXT1CS="DREN "1RETURN
850 E=EOPI=PD
860 IK=11FORI=DT061IFD(I)=D1THEN89D
870 D(I)=D(I)-W11F0(I)=11OTHENIFIK=11THENCLS1IK=D1FORI7=DT01271PR
INT12B+I7,"CHRS(45)1NEXTI71PRINTQ121," (RPAIR F5) "1PRIN
TELSE80DELSE89D
880 PRINTD(I)S1 " .....OK"1D(I)=D1O0S08BD
89D NEXT1RETURN
90D 1=INT(RND(O)*7)1D(1)=D(1)+INT((3-RND(O)*2)*PD)/PD
91D PRINT " "HOS(I)1"DAMAGED "1CHR$(30)1MN=17D1MX=132D1OR=.3
1FORIK=1T041O0S08BD1NEXTIK1F(D(I)1DANO(A)2THEN1X=1
92D IFA=ZTHENRETURN
93D IFA)2ANDRND(O)1P4THEND08UB64D
94D 1FK)DANO(A)2THEND0S0861D
95D IFT(OTHEND260D
96D 1F(11D0ORE1(300ORE-1(2D0THEND0S08213D
97D PRINTQ232,CHRS(31);
98D CT=K51AS="11FCS=" RED "THENNN=1301NX=82D1OR=11O0S083D1O08U
8301DO857DELSE1FCS="YELLOW"1THENNN=1201ENX=2601OR=11O0S083D1O08U
8301DO857DELSEDO5084D
99D PRINTQ832,"Comando "1AS=INKEYS11FAS=" "THENTCT=CT-11FCT=OTN
EN142DELBE99DELSA=ASC(AS)-481PRINTA;
100D IFA)90RA1OTHEN1FRND(10)1STHENSDDDELSE10DD0
101D 1X=O1FA=D1THEN2DD0D
102D 1X=O1D01D6D,38D,164D,148D,1D4D,168D,177D,174D,233D

```

```

1030 00T0990
1040 IFD(4)J0THEHPRIHT" "TS+TUBES BLOCKED"IG0SUB80ID0T0940
1050 M=15IFD(3)ZTHEHPRIHT" NO "TS+T+C+F$IG0SUB80ID0T0940
1060 IFA=STHEHPRIHT"DS(4)+SYSTEM ON C3"
1070 IFA=1THEHPRIHT0855,DS(0)
1080 PRINT0896,CHR$3(30),INPUT"Curac";C1C=1+C/45;IFC(ZORC)9THEH1
42DELSEIFC=9THEH1C
1090 IFA=STHENP=P-Z;NN=120;NX=460;DR=2IG0SUB30;PRINT0911,"TRACK:
";I00T0122D
1100 PRINT0919,,INPUT"WARP";M;PRINT0896,,IFW(=00RW)9THENG08UB5
50ID0T0142D
1110 IFW=.2AND0(D)0THENI=0IG0SUB910;PRINT0948,"Nax=0,2",IG0SUB8
0;PRINT0896,CHR$3(30),I00T0140
1120 G0SUB640IG0SUB560IWI=INT(RND(0)+40);IFW1ZORCS="DOCKED"THEN
1190
1130 ONWIG0T01150,1160
1140 Q1=2-X-PIG2=2-Y-PIG00SUB2140IG0T031D
1150 G0SUB2210IG0SUB900IG0T01190
1160 FORI=1X061IFD(1)0THENI180
1170 NEXTIFORI=0TOXIFD(1)<00THENNEXTI00T0119D
1180 O(I)0PRINT" SPOCK FIXED "DS(1);". ";IG0SUB80
1190 WI=W/PD;IFW1=P1THENWI=Z
1200 G0SUB800N=NINT(W*B)E=E-T3NWC2IS(S1,S2)=Z
1210 SS=ST$IG0SUB203FORIJ=44T045STEPW-10IU=USR(IJ);NEXTIJ
1220 YI=S1+T3X1+S2-T3F1IG0THEN260D
1230 T=C-Z)*.785398IX=COS(T)Y=-SIN(Y);FORI=ZTONI=T-.01Y1=Y1+
Y
1240 X1=X1+X1Y2=INT(Y1)X2=INT(X1)IFX2(00FX2)70RY2(00RY2)7THENI
440
1250 IFA=STHENPRINTY2+Z1"X2+Z2" "IFD(1)0THENKU=1002+00T012
60ELSEI7=PEEK(16417)I9=PEEK(16416)KU=(Y2+2)*3+128+64*(Y2+1)PR
INTKU" "CHR$(140)+";IPOKE16417,I9POKE16416,I9
1260 IF$ (Y2,X2)=ZORAS=SANRND(0)<.15THENNEXTIIG0T0138D
1270 IFA=ZTHENPRINT"BLOCKED BY "
1280 ON$ (Y2,X2)-3D0T01360,1330
1290 PRINTM$(10),IFA=ZTHENG0SUB900IG0T0137D
1300 FORI=0TO7IFY2(K1(I))THENI32D
1310 IFX2=K2(I)THENK3(I)=0
1320 NEXTIK=K-ZIK9=K9-ZIG0T0139D
1330 PRINT" STAR",IFA=STHENPRINT" ABSORBED "TSIG0SUB80IG0T0
142D
1340 IFWIRND(0)=P0/ZTHENG0SUB560IG0T0114D
1350 G0SUB550IG0T0137D
1360 PRINT"STARBASE",IFA=STHENB=2IG0T01390ELSEIFW1THEN261D
1370 Y2=INT(Y1-Y)X2=INT(X1-X)
1380 S1=Y2IS2=X2IS(S1,S2)=2IG0SUB610A=2IG0T038D
1390 I7=PEEK(16417)I9=PEEK(16416)SS=ST$IG0SUB203FORIK=1T02;PR
INTKU,MID$(Q$1(0),S(Y2,X2)-3,3);IU=USR(0)IPRINTKU,STRINGS(3,
191);IU=USR(0)INEXTIKIPOKE16417,I9POKE16416,I9PRINT" DESTROYED
";IU=USR(70)+USR(5D)
1400 IFB=ZTHENR=0PRINTW$B9=B9-Z
1410 S(Y2,X2)=Z(Q1,Q2)=K=1D0B=P0+S1FK9ZTHEN263D
1420 G0SUB640IFA=ZTHEN460
1430 G0SUB780IFA=STHEN30ELSEIFD(1)0THENIX=1IG0T0940ELSEG0T094
0
1440 IFA=STHENPRINT"FALKOUL";IG0SUB00IG0T0142D
1450 T=T-T2Q1=INT(Q1+M*(S1+T3)/0)Q2=INT(Q2+M*(S2+T3)/0)
1460 IFW1(1)THENWI=T2IG0SUB80D
1470 Q1=Q1-(Q1(0)<Q1(1)?Q2=Q2-(Q2(0)<Q2(1)?IG0T031D
1480 I3=3IFD(1)0THENI9D
1490 PRINTIAR(2R);INPUT"PHASERS READY Units to fire";XIFX(=0T
HENI12D
1500 IFX)(E-E1)THENPRINTIOS;E-E1IG0T0149D
1510 CLS=PRINT" PHASERS SYSTEM FIRED ...PRINTIG0SUB80
1520 E=E-X;Y=KIFORI=0TO7IFK3(I)<00THENI460
1530 IFD(1)0THENX=XRND(0)
1540 IG0SUB50N=N1+0INX=33D;DR=2G0SUB80H=X/Y*(F1IP4)IK3(I)=K3
(1)-E3=0E$=K$(1Q)+A"IN=K3(1)
1550 G0SUB750IFK3(I)<00THENN=K$(1Q)+A" DESTROYED"INN=240INX=1
25D;DR=1G0SUB30IG0T0159D
1560 IFK1ZORK3(I)E1ID0ORRND(0)P4THENI60D
1570 K3(I)=0IFRND(0)(3)THENF$=K$(1Q)+A" EXPLODED"NN=120INX=130D
DR=2IG0SUB30IG0T0159D
1580 E$=K$(1Q)+A" SURRENDERS"NN=15DIX=38D;DR=2IG0SUB30IT=T-T3IK
4=K+Z
159D PRINIE$IKM=Z-K9=K9-ZS(K1(T),K2(I))=Z(Q1,Q2)=Q1Q1,Q2)-1D
D
1600 NEXTIPRINTIIFK9ZTHEN262D
1610 G0SUBR00IFK1D0THENI42ELSE38D
1620 IT=T-.01PRINTQ1,DS(1);"AT QUADRANT";Q1Z","Q2Z";IFI=1TH
ENIX=0
163D RETURN
164D I=2IFD(1)0THENY9INEISEIX=D
165D CLS=SS=SSIG0SUB203IU=USR(26D)IF I=64IG0SUB162DPRINTPRINTI
PRINTPRINTI;FORIQ1=ZT0Q1ZFORIJ=Q2-ZT0Q2ZPRINT" "
166D IFI(DOR1)70R(IORR)J)ZTHENPRINTI"";IG0T0172D
167D O(I,J)=ABS(Q1,IJ)IG0T0171D
168D I=5IFD(1)0THENI9D
169D CLSIF I=64PRINTIG0SUB1620IS$=ST$IG0SUB203FORIK=DT012IU=USR
(1)+USR(6)+USR(11);NEXTIJPRINTPRINTI;G0SUB212DPRINTI;FORI=0TO7
PRINTI;I;FORI=0TO7IU=USR(1+I7+Q1)IPRINT" "
170D IFQ(I,J)<00THENPRINT""IG0T0172D
171D F$=STR$(Q1(I,J))+ES="OD"+MID$(E$,2)IPRINTIIRIGHT$(E$,3);IG0SUB
20
172D NEXTJPRINTINEXTI
173D IFA=ZTHENFORI=0TO7IG0T045DINEXTIIG0SUB80IG0T093DELSEG0SUB80
IX=1IG0T093D
174D I=7CLSIF I=64IG0SUB1620PRINTININ=14D;NX=94D;DR=1IG0SUB3DFO
RI=0T061PRINTDS(1);TAB(21);D(I)INEXTIPRINT"CENTONS";TAB(21);
IFK3(I)IG0T093D
175D PRINT"ININIGOS+F$;TAB(21);K9IPRINTINPUT"CENTONS para REPA
RO$";W1IFW1(0)THENW1=0IFRND(0)<.5THEN500ELSE100D
176D T=T-W1IG0SUB80DIFA=ZTHENIX=1IG0T093DELSE38D
177D I=6IFD(1)0THENI9D
178D INPUT" UNITS TO SHIELDS(N=IFN)=E-E1THENPRINTOSIG0T0178
0
179D E=E1+NIFE1(0)THENN=0
180D PRINTOS(4);J$E1IG0SUB80DIFK=0THEN380ELSEIX=1IG0T093D
181D ES="ST$""ISCS""ISNS""ICRS""GR$""
182D FORI=1T030IFRADIJ42=SS=CHR$(I)INEXTI
183D DATA20.42714.521.211.25.237.95.23D.255.266.0.87.71.16.

```

```

54,62,2,211,255,64,16,254,43,124,181,32,230,201
1840 FORI=1T030I:READJ:ISBTS=STS<CHRS(J):I>:NEXTJ
1850 DATA205,127,10,125,254,255,40,38,79,46,140,65,58,61,64,238,
2,50,61,64,211,255,16,252,45,125,183,32,238,180,200,68,197,205,2
27,3,183,225,183,197,126,35,229,96,24,218,68,24,247,32
1860 FORI=1T030I:READJ:ISCS=BSS<CHRS(J):I>:NEXTJ
1870 DATA205,127,10,62,1,14,255,12,237,91,61,64,69,47,230,3,183,
211,255,13,40,4,16,246,24,242,37,32,241,201
1880 FORI=1T026I:READJ:ISMS=SMS<CHRS(J):I>:NEXTJ
1890 DATA205,127,10,62,1,211,255,237,95,87,71,16,254,62,2,211,25
5,66,16,254,43,124,181,32,234,201
1900 FORI=1T020I:READJ:ICRS=CRS<CHRS(J):I>:NEXTJ
1910 DATA205,127,10,1,255,63,125,2,11,120,254,59,32,248,121,254,
255,32,243,201
1920 OINDOS(9):FORIJ=0T09:READODS(IJ):I>:NEXTIJ
1930 DATACOMMANDS,ENGINE8,B.SENSORS,L.SENSOR8,PHASER8,MIS8I
LES,GALAXY,SHIELDS,DANADE,EMERGENCY
1940 FORI=1T029I:READJ:IDRS=DRS<CHRS(J):I>:NEXTJ
1950 DATA33,0,60,126,254,32,32,4,54,191,24,10,203,127,40,6,47,23
0,63,198,128,119,35,62,64,188,32,231,201
1960 RETURN
1970 CLS:FORIJ=0T011:PRINTQIJ:64,8TRINOS(64,CHRS(191)):I>:NEXTIJ
1980 FORI=1T08I:IFO(IJ-1)0THENPRINTQI13+64:IJ,"=",ODS(IJ):I,"
",I>:NEXTIJ ELSEPRINTQI13+I:64:IJ,ODS(IJ):I,"",I>:NEXTIJ:PRINTQ689,"
9",ODS(9):I,"",I>:PRINTQ113,"0",I>:ODS(0):I
1990 RETURN
2000 CLS:PRINTTAB(18)"** COMMAND CHOICES **"
2010 PRINT"0 HELP: Comandos e Dicas."
2020 PRINT"1 Navegacao tem direcao (0T0360 graus) & WARP velocidade
ade."
2030 PRINT"2 Short Range Sensor mostra o conteudo atuali do quadr
ante."
2040 PRINT"3 Long Range Sensor detecta a presenca nos quadrantes
vizinhos de Inimigos, Bases, Estrelas."
2050 PRINT"4 Phasers, sistema de ataques distribuido."
2060 PRINT"5 Photon Missiles, sistema de ataques dirigido."
2070 PRINT"6 Daltactic Records atualiza imagem da galaxia."
2080 PRINT"7 Shields de protecao (Cuidado! Os campos de protecao
o atraem os missais inimigos)."
2090 PRINT"8 Danos a sistemas de Repros."
2100 PRINT"9 Chamada de EMERGENCIA. (Na pior...)"
2110 BSS=STS+00SUB20:PRINTQ960,"HIT...":S=USR(100):IFINKEYS=""T
HEN2110ELSE380
2120 FORIK=4T032STEP4:PRINTTAB(IK+1):(IK)/4:I>:NEXTIK:RETURN
2130 PRINTQ832,"TAKE CARE! LOW "OS:" LEVELS.",CHRS(30):SNN=170
INX=1320:OR=2+00SUB30:RETURN
2140 OSUB2300:PRINTQ88," " SPACE WARP " " " " " " " " " " " " " " "
R " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2150 PRINTQ320,"NEW GALAXY QUADRANT " " " " " " " " " " " " " " " "
2160 PRINTQ448,"POTENCIAL ENERGIA DANGER LEVELS:",I," " " " " "
2170 J=ROUND(26)+64:PRINTQ576,ENS," MUST REVERSE "OS(0):I
2180 PRINTQ576,"PRESS URGENTLY "CHRS(J),CHRS(30):GOSUB2320:IFAS
(CHRS(J))THEN2200
2190 PRINT"WARP REVERSED "ISS=STS+00SUB20:FORIK=24T08STEP-2:I=US
R(IK):I>:NEXTIK:RETURN
2200 Q1=Q1-Z1=Q2=Q2-Z1=T-T-1:IFT=0THEN260ELSE2150
2210 OSUB2300:SSS=CRS+00SUB20:I=USR(45):USR(42)+USR(46)
2220 PRINTQ74,"O A N D E R "TAB(94): " " " " " " " " " " " " " " "
2230 PRINTQ192,"ANTI-MATTER GENERATOR OVERLOAD:TAB(40):G3," LEV
EL DECREASTNG"
2240 PRINTQ320,"TOTAL "G3:E," " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2250 J=ROUND(26)+64:PRINTQ448,ENS," MUST DOWN GENERATORS: PRESS "
CHRS(J)
2260 OSUB2320:PRINTQ448,CHRS(30)
2270 IFAS=CHRS(J)THENPRINT"GENERATORS CONTROLLED"RETURN
2280 E=E-50+50*EXP(-T):IFE=0THEN2610ELSEIFE<1THEN1E1
2290 SSS=GRS+00SUB20:FORI=1T04:I=USR(0):FORIK=1T01:I>:NEXTIK:I=USR
(0):FORIK=1T01:I>:NEXTIK:I>:NEXTIK:GOTO2240
2300 FORIK=1T06:ISS=CRS+00SUB20:I=USR(32):ISS=STS+00SUB20:I=USR(I
K+4):ISS=CRS+00SUB20:I=USR(ROUND(64)+127):SSS=STS+00SUB20:I=USR(I
K+4):I>:NEXTIK
2310 RETURN
2320 FORIK=1T010D:AS=INKEYS:IFAS=CHRS(J)THENRETURNELSENEXTIK:RET
URN
2330 CLS:IJ=21:ES="E N E R D E N C Y"IDOSUB120
2340 PRINT:PRINT"D COMMANDS"PRINT"1 INTERSECTOR RADAR"PRINT"2
INTERGALACTIC RADAR"PRINT"3 SOS BASE COMMUNICATION"PRINT"4 ANT
I-MATTER PLANET FOR RECHARGING"PRINT"5 SURRENDER"PRINT"6 AUTO
DESTRUCTION"PRINT"7 BLACK HOLE"
2350 PRINT"8 ENIGIE REPORT"PRINT"9 RECARREGAR CRISTAIS DE LITIUM
N. DEPOSITOS,IC"PRINT" " Sr Spock Tembra perda de Energia e Ts
mpo elavados...."PRINT:IC=K5
2360 CT=CT-1:IFT=0THEN380ELSEPRINTQ096,"(ENTER)?":I=INKEYS:IF
AS=""THEN2360ELSEAA=VAL(AS):PRINTAA,IFAA<0ORAA>9THEN500ELSESSS
=STS+00SUB20
2370 IFAA=0THEN260ELSEONAAODT02380,2430,2440,2450,2480,2490,250
0,2560,2700
2380 CLS:FORIJ=0T095:SET(IK,D):SET(IK,47):I>:NEXTIK:FORIK=0T047:SET
(D,IK):SET(96,IK):I>:NEXTIK
2390 FORI=0T07:FORJ=0T07:I7=I+128+J+6+2:I9=I7+64:I=USR(10):IFSI
J,J)=1THENPRINTQ17,STRINGS(2,176):I>:PRINTQ19,STRINGS(2,131):I>:NEXTJ
ELSEPRINTQ17-2,STRINGS(6,191):I>:PRINTQ19-2,STRINGS(6,191):I>:NEXT
J,I
2400 I7=S1+128+S2+6+2:I9=I7+64:PRINTQ17,STRINGS(2,143):I>:PRINTQ19
,STRINGS(2,168)
2410 PRINTQ50,ENS,PRINTQ114,"Q1:"Q1+Z1,"",Q2+Z2:PRINTQ178,"S1",
S1+Z1,"",S2+Z2:PRINTQ497,"BECTOR RADAR"
2420 PRINTQ945,"HIT...":IDOSUB2580:IFIK=9THEN1420ELSESET=T-1:FE=E-10
DCLS:IX=1+160T0950
2430 CLS:PRINT"QUADRADAR"TAB(40)ENS," Q3:"Q1+Z1,"",Q2+Z2:PRINT:I>
INPUT"WHAT QUADRANT TO RESEARCH (Q1,Q2):"L,I>:PRINT"RADAR SC
AN...":FORIK=20T040:I=USR(1K):I>:NEXTIK:PRINTQ(1-L,N-1)
2431 FORI=0T07:FORJ=0T07:II=40+4+3+I+J:JF=J+1:THENPRINTQII,CHRS(140
),I>:PRINTQII+576,CHRS(140):ELSEPRINTQII,CHRS(188):I>:PRINTQII+576,C
HRS(143):I>
2432 NEXTJ,I:FORI=0T07:PRINTQ467+1+64,CNRS(183):I>:PRINTQ492+1+64,
CHRS(187):I>:NEXTI
2433 JF=Q1+64+Q2+3+471
2435 FORI=1T021:FORI=0T07:IFAS=CHRS(0):I,1))9THENAS="a"ELSE
EA=" "
2436 FORJ=0T02:II=469+I+64+L+J+J:PRINTQII,CHRS(191):IFJ=1THENPR

```

```

INTQII-1,A5;ELSEPRINTQII-1," ";
2437 IFI=JTHENPRINTQII-1,"(+)";
2438 NEXTJ,L;PRINTQII-24,STRING$(24,128);
2439 NEXTI;NEXTJ;IE=E-200;I=I-1;GOTO380
2440 CLS:PRINT"Os covardees nao vivem...":PRINT:GOSUB80:PRINT"Um
gay farie coisa melhor...":GOSUB80:CLS:IJ=24;E=E*(.505 BASE)A
:GOSUB120:PRINTPRINT"Alerte vermieho comunicado 'e Frota Estela
r"
2442 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:K(I,J)=RND(101)-.1;NEXTJ,I;PRINT"Analise
e dos codigos de Transmissao (% de Incerteza):":PRINT"CODE K
R 0 A"
2444 FORI=0TO3:PRINTI;FORJ=0TO3:PRINTUSING"KKKK";K(I,J);NEXTJ
:PRINT:NEXTI:PRINT"SOLICITAR 'A BASE SUA POSICAO? (Sr Spock lemb
ra que e' a
mensagem for interceptada, babau base... (Y/N)?":GOSUB2580
2446 IFI=9THEN1420ELSEIFA(I)=""THEN380
2447 INPUT"Codigo de Tx";I;IFI(00RI)4THEN1420ELSEII=K(I,I);PRI
NT"Probabilidade de interceptacao = ";II;SS=5;GOSUB20:PRINT"
K";FORJ=1TO10:PRINTRND(9);IU=USR(10);NEKTI:PRINT
2448 PRINT"RXI";FORJ=1TO10:PRINTRND(9);IU=USR(20);NEKTI:PRINT:P
RINT"DECODERI";IGOTO2650
2450 CLS:SS=RND(8)-.1;S4=RND(8)-.1;IFS(S3,S4){}THEN2450ELSEPRINT"
NEAREST ANTI-MATTER PLANET AT SECTOR:";S3;Z;";";S4;Z;PRINT"UNDET
ECTABLE BY SR5";PRINT:PRINTENS;" HAS 20% CHANCES TO EXPLOOE IN 0
RBIT EACH 400 MEDAJOULES OF REFUEL";PRINT
2460 PRINT"(Y/N)?":GOSUB2580:IFI=9THEN1420ELSEIU=USR(50);IFAS{("
Y"THENT=T-.5;E=E-.50;0TO380ELSEIJ=44;E=E*ORBII;"GOSUB120:PRIN
T"PRESS 'Z' TO STOP REFUEL";S1=S3;S2=S4
2470 PRINT9512,GS;" LEVEL";E;IFRND(0){(ZL/20)THEN2610ELSEE=E+100
IT=T-.1;IFINKEYS=""Z"THEN380ELSEFORI=1TO20:NEXTIK;0TO2470
2480 CLS:IFRND(0){.5}THENPRINTK$(10);;" Nao eceliterem";GOSUB80:IT=T
-1;0TO380ELSEPRINT"OK!";RND(3000);;"Capturedoe. SCORE 01";STOP
2490 CLS:CT=10;FORI=1TO50:STEP=1:PRINTI;FORIK=1TO30:IU=USR(IK+5);
NEXTIK;NEXTI;GOTO2610
2500 CLS:PRINT"MANUAL CONTROL TO ESCAPE THROUGH A BLACK HOLE!";P
RINT"(Z,X) AND (,):";PRINT:PRINT"MINIMAL CHANCES.(Y/N)?":GOSUB2
580:IFI=9THEN1420ELSEPRINT9426,"TRAVEL TIME:";IFAS{("Y"THENT=T-1
;0TO380ELSESECT=99;VL=46;VM=24
2510 FORI=0TO8:FORIK=22+2*IT069-2*IS;SET(IK,13+1);SET(IK,35-1);NE
XTIK;FORIK=13+IT035-1;SET(22+2*IK,1K);SET(69-2*IK,1K);NEXTIK
2520 FORJ=1TO11:V1=RND(3)-2;V2=RND(3)-2;RESET(VL,VM);VL=VL+V1/2;
VM=VM+V2/2;IFPOINT(VL,VM)=1THEN2610ELSESET(VL,VM)
2530 IF=PEEK(14344);I9=PEEK(14368);V2=0;IFI7=1THENV2=1ELSEIFI7=4
THENV2=-1
2540 V1=0;IFI9=64THENV1=1ELSEFI9=16THENV1=-1
2550 RESET(VL,VM);VL=VL+V1;VM=VM+V2;IFPOINT(VL,VM)=1THEN2610ELSE
SET(VL,VM);IU=USR(20);PRINT9439,CT;";";CT=CT-1;NEXTJ,I;E=E-300
;T=T-3;0TO1140
2560 CLS:PRINTK$(10);;" SENSORS";PRINT:FORI=0TO7:IFK3(I){}=0THENME
XTIELSEPRINTI+1,K1(I)+Z;";";K2(I)+Z,GS;K3(I);NEKTI
2570 PRINT:PRINTENS;" SECTOR:";S1+Z;";";S2+Z;E=E-100;T=T-1;PRINT
"HIT...";GOSUB2580:IFI=9THEN1420ELSEGOTO380
2580 CT=K5;IK=0
2590 AS=INKEYS;IFAS=""THENCT=CT-1;IFCT=0THENIX=1;IK=9;RETURNELSE
2590ELSERETURN
2600 CLS:PRINT:SS=5;GOSUB20:FORIK=1TOK/2+10;I=RND(6);J=RND(9)
IU=USR(I)+USR(J)+USR(9);NEXTIK;PRINT"VOCE NAO E' ETERNO. Acabou o
TEMPO.";GOSUB80;GOTO2620
2610 CLS:E=0;PRINT:PRINTNN=170;MX=1320;OR=3;FORIK=1TO5;0GOSUB30
;NEXTIK;SS=5NS;GOSUB120:IU=USR(2000);PRINTENS;" DESTROYED! AN,AN
...AN!"
2620 IFK9=0ORT{=0}THENCLS;GOSUB45;GOSUB10530;CLS
2625 IJ=384;E=E*FROTA ESTELARI;GOSUB120:PRINT:PRINT"Avelleco d
o comandante da Enterprise!";PRINT"Imigoe vitorioso!";K9
2630 IFEI{=DORE{=0}THENNN=0ELSEN=INT((50*(KO-K9)/(KO)+(15*(K4/KO)+(1
5*(T/TT)+(20/LV))
2640 PRINT:PRINT"YOUR INFINITESIMAL RATINO! ";N;IFN{79}THENPRINT"
Felhe tecnica...";ELSEIFN{59}THENPRINTUSELSEIFN{40}PRINT"CONDECORAC
AO! Corte Mercleil";ELSEPRINT"CONDECORACAO! Quem eebe em outra o
portunidade...";
2645 LPRINT:END
2650 FORI=0TO7:IU=USR(10);FORJ=0TO7:IU=USR(20)
2660 JI=ABS(Q(I,J)/100)-ABS(FIK(Q(I,J)/100));IFIJI{=1.0}THEN2680
ELSENEXTJ,I
2670 PRINT"...INTERFERENCIA ININIDA IMPEDE RECEPCAO!";0TO2695
2680 PRINT" K.Y=";(I+1)*(J+1);;" K.Y=";I+J+2;GOSUB80;GOSUB80;T=T
-1;E=E-100;IFRND(101)-1=1;ITHEN380
2690 Q(I,J)=Q(I,J)-10;B9=89-1;IJ=960;E=E*ALERTA VERNELNO";GOSUB1
20:PRINT:PRINT"FROTA ESTELAR INFORNA ... BASE DESTRUIDA!";
2695 GOSUB80;GOTO380
2700 CLS:IFIC{=0}THENPRINT"SR. SPOCK! Nao he'nele depoeitos de cri
etele de litium
dieponivele ne gelexia.";GOSUB80;T=T-1;GOTO380
2705 PRINT"ENERDIA...";E;PRINT"SHIELDS...";E;PRINT"ININID0S...";
K9;PRINT"DEPOSITOS";IC
2710 PRINT:PRINT"Deeeje tentar e trevesele de Zone Neutre no Nod
ulo de Servico
pare aicencar um depoeito de Crietete de Litium (Y/N)?":GOSUB258
0:IFI=9THEN1420ELSEINPUT"MegeJoules p/ o NoduTo de Servico";I
2720 IFI{=0}THENPRINT:PRINT"IMPOSSIVEL!";GOSUB80;T=T-.5;0TO380
2730 GOSUB45;E=STRING$(50,32);IU=USR(-2000);FORI=1TO10:PRINT997
0,ES;IU=USR(100);PRINT9970,"NAVEDACA0! Controlee (Z,X) e (,).";
Atenceo...";NEXTIJ
2734 IFPEEK(16549);BOTHEOEFUSR=-5300ELSEPOKE16526,76;POKE16527,
235
2735 E=E-I;IU=USR(0);GOSUB80
2740 IC=IC-1;E=E+1;T=T-1;0TO380
2800 CLS:PRINT"Comeceoe me...";GOSUB80;GOTO2610
5000 CLS:IJ=46;E=E*(.0 A N O E R)";GOSUB120;GOSUB45;E=STRING$(
64,128);CLS
5005 FORI=1TO3:PRINT90,ES;GOSUB5100:PRINT90,"COMPUTADOR! Atenc
eo! Atenceo! Foco de particules gravitacione!";GOSUB10400;NEXT
IJ
5010 FORI=1TO3:PRINT9128,ES;GOSUB5100:PRINT9128,"SENSOREB! Flu
xo gravitacionel fortemente concentrado.";GOSUB10400;NEKTIJ
5015 FORI=1TO2:PRINT9256,ES;GOSUB5100:PRINT9256,"ENDENHARIA! N
otoree detetoree ineficientes. Telee etivedee!";GOSUB10410;NEX
TIJ
5020 FORI=1TO2:PRINT9384,ES;GOSUB5100:PRINT9384,"SR SPOCK! Alg
uomeredo Diobulier Neutronico. Centro computado.";GOSUB10410;NEX
TIJ

```

```

5025 IU=USR(-2000);FORIJ=1TO20:PRINT9512,ES;IU=USR(100);PRINT9512
,"NAVEDACA0! Controlee (Z,X) e (,). Penetrando no csepo de...";
IU=USR(300);NEXTIJ
5030 CLS:PRINT9464,CHRS(23);;"(QUASAR IV)";GOSUB10360
5035 IFPEEK(16549);BOTHEOEFUSR=-10900ELSEPOKE16526,108;POKE1652
7,213
5040 CLS:IU=USR(0);IFI=0THEN2610
5045 CLS:PRINT9968,"SENSORES! Indicae diatorcao espaciaI ultrasm
esede...";E1=E-100;GOSUB80;AS=INKEYS;0TO380
5100 FORI=1TO30:NEXTI;RETURN
6001 X5="1234567890123456789012345678901234567890123456789012345
678901234567890"
6002 Y5="1234567890123456789012345678901234567890123456789012345
6003 I1=PEEK(VARPTR(X5)+1);I2=PEEK(VARPTR(X5)+2);I1=I1+I2*256
6004 I1=I1+(I1)32767;E65536
6005 POKE16422,I1;POKE16423,I2
6006 J1=PEEK(VARPTR(Y5)+1);J2=PEEK(VARPTR(Y5)+2);J1=J1+J2*256
6007 POKEI1+1,J1;POKEI1+2,J2;RETURN
10000 GOSUB45;CLS
10030 GOSUB10400
10040 PRINT"A L E R T A V E R M E L H O I CURSO DE COLISAO! AT
ENCAO!";GOSUB10400;GOSUB10400;GOSUB10400
10050 PRINT"SENSORES! INDICAN PRESENCA DE NINAS EBPACIAIS A FREN
TE!";GOSUB10400;GOSUB10400;GOSUB10400
10060 PRINT"COMPUTADOR! NANOBRAS EVASIVAS INEFICAZES. RAIOS TRAT
ORES!";GOSUB10400;GOSUB10400;GOSUB10400
10070 PRINT"ENDENHARIA! TELAS ATIVAOAB. VELOCIDADE RELATIVA A";R
ND(8);;"* LUZ";GOSUB10410
10080 PRINT"SENSORES! DISTANCIA";RND(900);;"NON. NINAS ANTINATERI
A KLINGON.";GOSUB10410;GOSUB10410
10090 PRINT"ENDENHARIA! FORCA AUXILIAR LIGADA. VELOCIDADE REDUZI
DA.";GOSUB10420
10100 PRINT:PRINT"COMPUTADOR! A T E N C A O ! NANOBRAS NANUAIS (
UP) e (DOWN)...";GOSUB10420
10110 GOSUB10350
10160 IU=USR(-3000);IU=USR(30);IK=15872;IZ=0;CLS;GOSUB10220;GOSUB1
0280;POKEIK+1,32;POKEIK,62;FORI=1TO250:NEXTIU=USR(30);POKEIK,32
;POKEI6672,5
10170 IY=PEEK(14400);IFIY=0THENIK=IK+65;IFIK(15360)THENIK=IK+65;0
TO10200
10180 IFIY=16THENIK=IK+63;IFIY(16317)THENIK=IK+63;0TO10200
10190 IX=IK+1;IFPEEK(IX){}32THEN10210
10200 POKEIX,62;POKEIZ,32;IZ=IX;FORI=1TOZL:NEXTI
10210 IFPEEK(IX)=42THEN10300ELSEIFPEEK(IX)=46THEN10330ELSE10170
10220 ZR=15360
10230 NN=10+5*IE
10270 IR=RND(NN)+2;ZR=ZR+IR;IFZR{16379}THENRETURN ELSEPOKEZR,42;0
TO10270
10280 IW=63;FORI=1TO8:PRINT9IW,STRING$(1,"");IW=IW+63;NEKTI;IU
=IW+1;FORI=8TO250:STEP=1:PRINT9IW,STRING$(1,"");IW=IW+65;NEXTI
10290 RETURN
10300 ZB=1;POKEI6672,6;POKEIK,191;POKEIX+1,140;POKEIK-1,140;POKE
IX-64,176;POKEIX+64,131;IU=USR(-190);IU=USR(15);IU=USR(-2000);IU=USR
(90)
10310 POKEIK,166;POKEIX+1,136;POKEIX-1,132;POKEIX-64,164;POKEIX+
64,137;IU=USR(-900);IU=USR(100);IU=USR(-1000);IU=USR(300);IU=USR(-100
);IU=USR(200)
10320 POKEIK,132;POKEIX+1,128;POKEIX-1,128;POKEIX-64,128;POKEIK+
64,128;IU=USR(-1000);IU=USR(200);POKEIK,128;IU=USR(-5000);IU=USR(200
);CLS;GOTO2610
10330 ZB=0;CLS:PRINTCHRS(23);FORI=1TO4:PRINT9256,"SUCCESSFUL PAS
SAOE";IU=USR(8000);IU=USR(50);PRINT9192,"
"IFORJ=1TO100:NEXTJ,I
10335 PRINT9256,CHRS(30);;"Dificuldade eu mentendo...";
10340 GOTO10390
10350 CLS:PRINTCHRS(23);PRINT9464,("(( INPACTO ))")
10360 FORI=8TO20:STEP=1:IU=USR(-200);IU=USR(1);NEKTI;FORI=19TO1STE
P=1:IU=USR(-500);IU=USR(1);NEKTI
10370 IJ=89;E=E*HANOBRAS EVASIVAS EN MANUAL ***";GOSUB120:PRINT
9898,STRING$(50," ");
10375 IJ=910;E=E*ABRIR TELA VISUAL";GOSUB120;GOSUB80;GOSUB45
10380 RETURN
10390 GOSUB10430;AS=INKEYS;GOTO380
10400 FORI=1TO3:IU=USR(-3000);IU=USR(80);FORJ=1TO30:NEXTJ,I;RETURN
10410 FORI=1TO6:IU=USR(-2000);IU=USR(10);IU=USR(-3000);IU=USR(80);FO
RJ=1TO30:NEXTJ,I;RETURN
10420 FORI=1TO7:FORJ=1TO20:IU=USR(-100);IU=USR(J);NEXTJ,I;RETURN
10430 ZR=1
10460 FORI=1TO100:NEXTI
10480 FORI=1TOZL:IU=USR(-2000);IU=USR(20);IU=USR(15);IU=USR(20);IU=US
R(-5500);IU=USR(15);NEKTI;ZL=ZL+1;IE=IE-1;IFIE=0THENIE=1;ZL=6
10490 IFZL=6THENIR=15360;CLS:PRINTCHRS(23);PRINT9448,"Sorte, por
enquanto.";GOSUB10540;AS=INKEYS;0TO380
10500 POKEI6772,102;IU=USR(-10000);IU=USR(20);IU=USR(13);IU=USR(-300
0);FORI=1TO2:IU=USR(15);IU=USR(-1000);IU=USR(16);IU=USR(-3000);IU=US
R(18);IU=USR(-10000);IU=USR(10);IU=USR(13);IU=USR(-3000);NEXTI;IU=US
R(-3000);IU=USR(15);IU=USR(16);IU=USR(15);IU=USR(-30000)
10510 IU=USR(18)
10520 RETURN
10530 CI=22;GOSUB10550;CI=18;GOSUB10550;CI=15;GOSUB10550;CI=12;G
OSUB10570;CI=10;GOSUB10570;IU=USR(9);FORI=1TO100:NEXTI;FORK=1TO2;
GOSUB10500;NEXTK;IU=USR(-500);CLS
10540 IU=USR(-300);FORI=40TO1STEP=1:IU=USR(1);NEXTI;RETURN
10550 IU=USR(-10000);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(-2700)
;GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(-100
00);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(-2700);GOSUB10590;IU=US
R(C1);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(-6000);GOSUB10590
10555 IU=USR(C1)
10560 GOSUB10590;IU=USR(-8000);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=
USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(-2700);IU=USR(C1);IU=IU+USR(C1);IU=IU+US
R(C1);RETURN
10570 GOSUB10590;IU=USR(-22000);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU
=USR(-2700);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590;IU=USR(C1);GOSUB10590
;IU=USR(C1);GOSUB10590;RETURN
10590 PRINT9472,"Em breve! Bueesr V.";0UT255,0;IR=15360+RND(1000
);POKEIR,253;IS=15360+(RND(500)*2);POKEIB,254
10600 PRINT9472,STRING$(20," ");0UT255,15;RETURN

```

## INSTRUMENTOS

\* Decida sem dúvidas, erros de informação, falhas de estoque ou vacilações nas entregas.

— Completa linha de instrumentos de teste e medição.

— Garantia de até 2 anos.

— Assistência técnica própria permanente.

— Sistema inédito de reposição quando em garantia.

— Atendimento personalizado para todo o Brasil.

## INFORMÁTICA

\* Ponha-se em dia com o futuro.

— Microcomputadores  
Prologica.

— Assistência técnica  
própria.

— Revendedores em todo o território nacional com a melhor assessoria para ampará-lo no momento de decisão, mesmo que você só precise de uma informação mais precisa sobre os equipamentos.

## AJUDANDO A DESENVOLVER TECNOLOGIA

VISITE NOSSO SHOW-ROOM OU  
SOLICITE NOSSO REPRESENTANTE

FILCRES ELETRÔNICA ATACADISTA LTDA.

Rua Aurora, 165/171/179 — São Paulo — SP

PBX: 223-7388

Vendas São Paulo — Tels.: 220-7954/222-3458

Vendas outros Estados — Tels.: 223-7649/221-0147

Telex: 1131298

## SUPRIMENTOS CPD

\* Unimos o útil ao agradável: qualidade/preço.

— Pronta entrega para todo o território nacional.

— Estoque com os mais variados produtos.

— Fitas impressoras

• Formulários

• Etiquetas

• Disquettes

• Mesas

• Estabilizadores

• Modens

• Pastas para formulários

• etc.



A memória do equipamento possui alguns truques que apenas com uma análise mais profunda é possível descobrir, como vamos ver neste artigo

# Apple: o mapa da ROM

Aldo Felício Naletto Junior

A partir deste número, em três artigos sucessivos, o leitor ficará mais familiarizado com as rotinas da memória ROM do Apple. No primeiro trabalho há uma introdução mais ou menos teórica. Na próxima edição apresentaremos o mapa das rotinas da ROM e encerraremos o artigo com um mapa geral sobre a distribuição da memória.

As rotinas das ROMs do Apple formam um autêntico labirinto de Creta, como na mitologia grega, onde o usuário, se não agir como Teseu, guiando-se com um novelo de lã para chegar ao minotauro e voltar, pode se perder. Com o trabalho que agora apresentamos, em sua primeira parte, procuraremos oferecer informações para utilização mais proveitosa do computador.

Antes de mais nada é necessário saber algumas coisas a respeito dos critérios de ocupação de memória do Apple. Basicamente, os 65536 endereços que o 6502 pode acessar são divididos em quatro faixas, na seguinte sequência: 2 Kb para a memória do sistema, 46 Kb para os programas e va-

riáveis do BASIC, 4 Kb para entrada e saída e 12 Kb para as ROMs (ou EPROMs) do interpretador e sistema operacional.

A memória do sistema é ocupada da seguinte maneira: de \$00 a \$FE ficam as variáveis do sistema; de \$FF até \$10F, um buffer que é usado pelo BASIC para traduzir valores binários para strings (como na função STR\$); de \$110 até \$1FF, a pilha do sistema e do BASIC (guarda principalmente dados de FORs, endereços de retorno de sub-rotinas e resultados intermediários de expressões); de \$200 a \$2FF, o buffer do teclado (onde são armazenados os caracteres que digitamos durante as entradas de dados, linhas de programa ou de comando); de \$300 a \$3FF fica a área de vetores (na verdade, os vetores só ocupam esta área a partir de \$3EF — ou \$3CF, caso o DOS esteja presente — e o resto fica livre para o usuário) e de \$400 até \$7FF a memória de vídeo. Esta serve basicamente para armazenar as 24 linhas do vídeo, o que é feito pelo Apple segundo uma sequência toda esquisita: em \$400 começa a primeira linha, a qual é seguida pela nona em \$428, pela décima-segunda em \$450 e em \$478 por oito bytes que são reservados para uso do cartão que ocupam o slot 0 (estes bytes não aparecem no vídeo), em \$480 começa a linha 2, que é seguida em \$4A8 pela linha 10, em \$4D0 pela 18, e em \$4F8 pelos oito bytes reservados ao slot 1.

Em \$500 temos a sequência de linhas 3, 11, 19 e os bytes do slot 2, e em \$580 as linhas 4, 12, 20 etc.

Os 4 Kb de entrada/saída na verdade não contêm memória. O que há são circuitos pendurados em certos endereços, de forma que o simples acesso a eles modifica certas características do hardware (como modo texto ou gráfico, alta ou baixa resolução etc.). Há também algumas posições em que o sistema lê dados, como sinais do gravador ou códigos de teclas pressionadas e outras que são reservadas para ROMs dos cartões de expansão. Esta área e a memória serão vistas com mais detalhes na tabela Mapa Geral da Memória, em outro artigo.

Os 48 Kb do BASIC são assim distribuídos: os programas começam na posição \$800 (na verdade este endereço contém sempre 00 — é um truque do interpretador — e o programa começa mesmo em \$801) e são seguidos primeiro pelas variáveis simples e depois pelas indexadas. Após as indexadas começa o espaço string que vai até a posição estabelecida por HIMEM (inicialmente acertada pelo sistema no primeiro endereço após a última página de 4 Kb disponível; quando o DOS está presente, HIMEM é colocado logo abaixo dele, reduzindo a memória disponível para cerca de 35 Kb).

O espaço string é ocupado pelas strings propriamente ditas, isto é, pelas cadeias de caracteres que compõem cada uma delas. Na área de variáveis o que fica

mesmo é um conjunto de três bytes para cada string (chamada pela Microsoft de string descriptor (descritor de string) e daqui para a frente referido como DESCR), sendo o primeiro a extensão e os dois seguintes o endereço onde ele realmente está.

O espaço string vai sendo ocupado de trás para a frente, o que significa que cada nova string que aparece é colocada antes das mais antigas. Cada vez que uma delas é alterada, o sistema usa um novo local para armazená-la, deixando sem uso o antigo. Dá para perceber que logo a memória estará entupida de strings sem uso, misturadas às ainda válidas. Quando isso acontece o sistema faz um rearranjo de memória (chamado pela Microsoft de "garbage collection", coleta do lixo), jogando para o final dela as strings válidas e deixando o resto novamente livre.

A memória do BASIC não é apenas ocupada pelo programa e suas variáveis. Também as páginas gráficas 1 e 2 de alta resolução e a 2 de baixa partilham dela. Estes *inquilinos* são bastante incômodos em certas condições (especialmente a página 2 de baixa resolução, que ocupa o mesmo lugar do primeiro Kb do programa), pois o sistema não sabe quando eles estão sendo usados e continua a armazenar coisas ali. A página 2 de baixa resolução fica entre \$800 e \$BFF, a 1 de alta resolução entre \$2000 e \$3FFF e a 2 entre \$4000 e \$5FFF.

Os últimos 12 Kb são ocupados por ROMs ou EPROMs que contêm o programa interpretador e o sistema operacional, sendo que o primeiro ocupa 10 Kb e o segundo os 2 Kb restantes. Este último é quase totalmente auto-suficiente, isto é, não há nenhuma chamada ou salto para as rotinas situadas fora dele, com exceção de alguns *jumps* para as posições \$E000 e \$E003, que devem conter os pontos de entrada a frio e a quente, respectivamente, da linguagem ou programa residentes. Para quem não está acostumado com estes termos, ponto de entrada ou partida a frio quer dizer inicialização geral do sistema. Todas as condições iniciais são estabelecidas, começando tudo do zero. Partida a quente, por sua vez, é equivalente ao RESET do Apple: não há perda de dados ou condições correntes do sistema.

## O BASIC NO APPLE

Você sabia que o BASIC do seu Apple é interpretado? Isso quer dizer que o programa em BASIC não é convertido para a linguagem de máquina, mas sim fica na memória mais ou menos na mesma forma em que foi digitado,

sendo interpretado por um programa monitor, o qual vai reconhecendo as instruções e chamando as rotinas em linguagem de máquina que realmente as executarão.

O programa interpretador consiste, basicamente, em um loop no qual o computador espera que a entrada de uma linha pelo teclado (ou periférico selecionado por IN#), converte-a para um formato comprimido (eliminando espaços e substituindo as palavras-chaves por códigos de um só byte, chamados *tokens*) e a armazena na memória de programas ou salta para sua interpretação, dependendo de ela ser começada por um número ou não. Em qualquer dos dois casos o sistema sempre acaba retomando ao ponto inicial, onde aguardará a entrada de uma nova linha. Este ponto inicial é conhecido por READY no TRS 80, e será chamado assim também aqui.

As linhas convertidas e armazenadas na memória ocupam sempre cinco bytes a mais que sua própria extensão. Os dois primeiros são ponteiros que indicam o início da próxima linha, os dois seguintes contêm o número da linha atual e o último byte da linha é sempre um 00. A linha mesmo começa no quinto byte e vai até o penúltimo. Então pode aparecer uma dúvida: se os dois primeiros apontam para o início da próxima, como é que fica a última linha do programa, que não tem para quem apontar? Na verdade, este é o truque usado pelo sistema para saber quando o programa acabou. A última aponta para uma pretensa linha de apenas dois bytes, ambos 00, isto é, uma falsa linha cujo ponteiro é inválido, já que não há linha apontada armazenada antes de \$800.

Na interpretação de uma instrução qualquer, o sistema deve estar sempre inicialmente *olhando* para um byte 00 ou \$3A (caráter "."), caso contrário haverá erro GRAFIA. As posições \$B8 e \$B9 contêm o endereço para o qual o interpretador está *olhando* a cada instante. Elas constituem uma das mais importantes variáveis do sistema, a qual será chamada aqui de PTRLIN.

O sistema pega os caracteres da linha sob interpretação através de duas rotinas também muito importantes, que são PROXCAR e PEGCAR. Estas duas rotinas colocam o caráter apontado por PTRLIN no acumulador e voltam com o Carry resetado se este caráter for um dígito ou com flag Zero setado, caso seja um byte 00 ou um ".". A rotina PROXCAR primeiro incrementa PTRLIN e depois pega o caráter. Já o PEGCAR é, na verdade, uma segunda entrada de PROXCAR, logo após o incremento de PTRLIN, e apenas põe no acumulador o caráter endereçado por ele. Ambas as rotinas ignoram es-

**SIB**  
**DADOS**  
sistemas de banco de dados

## CURSOS DISPONÍVEIS

- Introdução à Microcomputação
- DOS - PC "Sistema Operacional"
- UNIX "Sistema Operacional"
- LINGUAGEM C "Ling. Programação"
- dBASE II "Programação Básica"
- dBASE II "Program. Avançada"
- dBASE III "Program. Básica"
- LOTUS 1-2-3 "Plan. Eletrônica"
- Framework "Sistema Integrado"
- Symphony "Sistema Integrado"
- Wordstar "Processador de Texto"

REG. SEI N.º 0219

**MATERIAIS DIDÁTICOS:** Publicações Técnicas desenvolvidas em português.

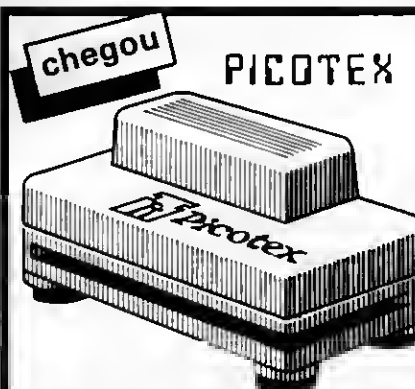
**RECURSOS DIDÁTICOS:** Conceitos e exemplos práticos, através de Micros e Tela de 72"

**CURSOS FECHADOS E ABERTOS**

CONTATOS PELO TEL: (011)

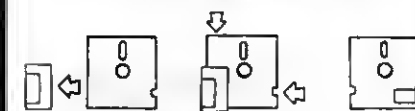
285-0132 - Al. Santos, 336 - CJ 42

CEP 01418 - SP



**A MANEIRA INTELIGENTE  
DE FAZER ECONOMIA**

**Duplica a capacidade  
dos seus disquetes 5¼"**



**Faça já o seu pedido  
Preço de Lançamento:**

**Cr\$ 49.000,00**

**cenadin**

Rua José Maria Lisboa, 580

Tel.: 287-4716 - CEP 01423

Jd. Paulista - São Paulo - SP

paços em branco, saltando por cima deles até encontrarem o caráter válido. Estas rotinas estão originalmente gravadas na ROM, mas são transferidas para o início da RAM durante a inicialização do BASIC. A rotina PROXCAR começa em \$00B1 e a PEGCAR em \$00B7.

Como já foi visto antes, as variáveis simples começam logo após os dois bytes 00 do fim do programa, e são seguidas pelas variáveis indexadas e pelo espaço string. Os endereços de início do programa, das variáveis simples, das indexadas e do espaço string são guardados nas variáveis dos sistemas INIPROG, INIVARS, INIMATR e INISTR.

As variáveis simples ocupam sempre sete bytes, sendo dois para o nome e cinco para o valor. Uma variável tem os bits 7 dos dois bytes do nome setados e usa apenas dois dos cinco bytes restantes para o valor. Uma variável real tem os bits 7 do nome zerados e ocupa todos os cinco bytes, sendo o primeiro o expoente e os quatro seguintes a mantissa (mais significativo primeiro). As variáveis string têm o bit 7 do primeiro byte do nome zerado e o do segundo setado, e usam apenas três bytes para o

valor, que na verdade é o descritor de string mencionado anteriormente.

As variáveis indexadas obedecem às mesmas regras para nome, porém, ocupam dois, três ou cinco bytes por elemento, dependendo do tipo. Além destes, cada variável ocupa mais  $5+2*N$  bytes (onde N é o número de dimensões), sendo os dois primeiros usados para o nome, os dois seguintes para o total de bytes gastos e um byte para o número total de dimensões e mais dois para cada dimensão, que indicam qual o valor máximo de cada uma (primeiro a dimensão, que aparece por último no índice).

## ACUMULADORES

O conceito de acumulador é muito importante para entender a resolução de expressões. O acumulador é uma variável do sistema que sempre contém um dos operandos e na qual também ficará o resultado da operação. Há três acumuladores no BASIC, um para cada tipo de valor: o ACSINT ocupa as posições \$A0 e \$A1, sendo usado para valores inteiros; o ACSTR1 fica também em \$A0 e \$A1 e retém o PTRDESCR (que é o endereço em que está o DESCR) da string-resposta (nas funções e expressões string, o DESCR do resultado fica nas posições \$9D, \$9E e \$9F) e o ACSPF1, que recebe os valores reais (em ponto flutuante), ocupa as posições \$9E até \$A1 com a mantissa (mais significativo \$9E) e \$9D com o expoente. O termo ACSOFT1 servirá de nome genérico para os três acumuladores. O tipo do valor a ser armazenado lá é o que dirá qual dos três será usado. A variável do sistema TIPOAC, que ocupa as posições \$11 e \$12, informa o tipo do valor contido no ACSOFT1. A posição \$11 indica valor numérico se for 00 e string se for 255, enquanto o desempate entre valores numéricos inteiro e em ponto flutuante é feito pela posição \$12 - 00 para ponto flutuante e 128 para inteiro.

Valores diferentes em TIPOAC não estão definidos e confundirão o computador, provocando muitos erros tipo DIFERE. Algumas funções internas (+, -, \*, /, ^, AND e OR) requerem dois operandos. Nestes casos são usadas variáveis auxiliares para conter o primeiro operando, ficando o segundo no ACSOFT1. Por analogia, estas variáveis auxiliares serão chamadas ACSOFT2 (nome genérico), ACSTR2 (\$A8/\$A9) e ACSPF2 (\$A5/\$A9). Não existe ACSINT2 porque toda a matemática do Apple é em ponto flutuante, sendo usado o ACSINT apenas nas conversões

inteiro/ponto flutuante e ponto flutuante/inteiro.

## BIBLIOGRAFIA

No levantamento das rotinas da ROM foram usados apenas três livros: o "6502 Software Design", de Leo J. Scanlon (Serie Blackburg/Howard Sams & Co, Inc.), o "Guia de Usuários do Apple II", de Lori Poole, Martin McNiff, Steven Cook (Osborne/McGraw Hill) e o "Apple II Circuit Description", de Winston D. Gayler (Howard Sams & Co, Inc.).

Os dois últimos são bastante recomendáveis. O primeiro é como o manual do Apple deveria ser, e o segundo dá explicações detalhadas de como o circuito do Apple funciona, além de esquemas, diagramas de tempo, etc. O livro traz ainda uma tabela de rotinas mais ou menos como a deste artigo, porém ela fica restrita à ROM do sistema operacional, além de ser menos completa; por outro lado, ela diz quais registradores são alterados em cada rotina, o que às vezes é muito útil.

O motivo da bibliografia ser tão pequena é que este artigo não é nenhuma tradução de livro americano: ele é resultado de mais de um ano de xereticas em cima de listagens disassembladas do Unitron e do TRS 80 Dismac D8000. Paradoxalmente, trabalhar nas duas máquinas ao mesmo tempo facilita as coisas; isto ocorre porque, como os BASIC dos dois são versões reduzidas do MBASIC da Microsoft, pode-se extrair a estrutura básica do sistema através da comparação das rotinas, semelhantes nos dois computadores.

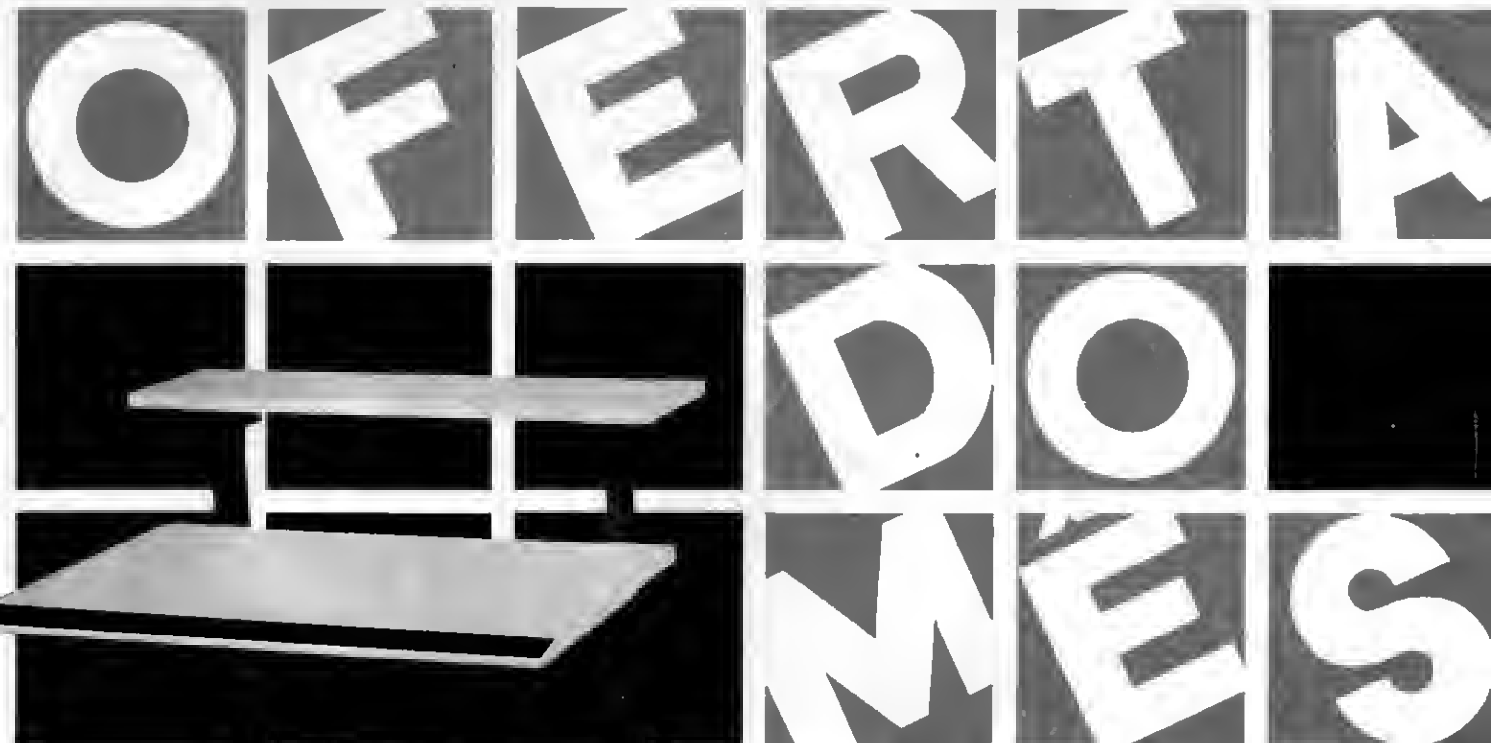
Os nomes de rotinas ou variáveis são quase todos criações minhas, não tendo nada de oficiais. O artigo está longe de dar uma cobertura completa ao assunto, o que exigiria um livro. Mas fornece uma boa base para que os leitores pesquisem mais a fundo as rotinas de seu interesse. Mais para a frente pretendo publicar o mapa da ROM do TRS 80 e artigos específicos sobre o interpretador, suas rotinas matemáticas e de manipulação de strings, assuntos bastante complexos.

Aldo Falicio Naletto Junior tem 26 anos, é engenheiro eletrônico pela Escola de Engenharia de São Carlos, da USP, trabalha no Projeto CATE da Talebrás no Laboratório de Eletretos do Instituto de Física e Química de São Carlos e na agência do Banco do Brasil em São Carlos. Mantém com um sócio uma empresa de processamento de dados e implantação de sistemas.

## Mensagem de erro

Em MS n.º 41, na matéria A Lógica na Programação, quinto parágrafo, sétima linha, apareceu, indevidamente a palavra indiferença, o correto é: ... As principais operações são união, interseção, diferença... Na figura 3, foram publicadas as linhas A 3 OR B 7 e CS = "FALSO" AND NOT B 3. Nas duas linhas, faltaram os sinais > e <. O certo é: A > 3 OR B > 7 e CS = "FALSO" AND NOT B < 3.

Na figura 8, as operações união, interseção, diferença, produto cartesiano, projeção, restrição e junção foram impressas sem setas. Assim, a forma correta seria, por exemplo, T ← A U B, e não T AUB. Faltou, ainda, na operação interseção, o sinal ∩. A forma certa é T ← A ∩ B.



Mesas para terminais de vídeo  
Cr\$ 419.850

- Fabricação própria
- Cores discretas
- Desenho moderno
- 5 modelos

Na compra da Cr\$ 1.000.000 você ganha um aparelho que duplica a utilização do diskata

## COMPUTADORES

- Suprimentos
- Periféricos
- Impressoras
- Drives
- Placas de Expansão Interfaces
- Cabos

Conosco você encontra também, tudo o mais que precisa em video-game, som, telefonia, das melhores marcas e procedências, e mais:

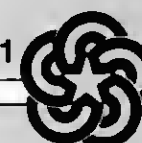
## VÍDEOS

- Transcodificação todos os sistemas
- Fitas: VHS - BETA-U-MATIC e para limpeza de cabeça
- Baterias p/2 e 8 hs.
- Iluminadores
- Cabos de extensão p/câmeras
- Bolsas p/câmeras e vídeos
- Telão

- Acessórios nacionais e importados
- Suporte p/ TV teto ou parede

- Curso de inglês em vídeo-cassete
- Serviço expresso remetemos para todo Brasil

BTC" 2001



ALTA TECNOLOGIA

# BRASILTRADE CENTER

Av. Epitácio Pessoa, 280 (Esq. de Visconde de Pirajá), Ipanema - Rio de Janeiro - CEP 22471 - 259-1299  
Rua da Assembléia, 10 - Loja 112 (Ed. Cândido Mendes) Rio de Janeiro - (021) 222-5343  
Av. das Américas, 4790 - Sala 615 (Centro Profissional Barra Shopping) Rio de Janeiro - 325-0481  
TELEX (021) 30212 BTCP  
Fábrica: Rua Silva Vale, 416 - Cavalcanti - RJ - Tel.: (021) 592-3047



Nesta segunda parte do artigo a orientação para utilização dos comandos complementares dos arquivos do NEWDOS/80

# Arquivos em disco do NEWDOS/80

João Henrique Volpini Mattos

Complementando artigo cuja primeira parte foi publicada em MS 39, vamos agora praticar os novos comandos utilizados com os arquivos do NEWDOS/80. Antes de continuar, é aconselhável uma releitura da parte inicial, pois são muitos os termos técnicos utilizados pelo NEWDOS/80.

É necessário muito cuidado na digitação das instruções em todos os exemplos a seguir. A execução de uma instrução errada poderá prejudicar toda uma sequência de exemplos. Se isso ocorrer, retorne ao programa utilizado para criar o arquivo e execute todos os exemplos, novamente.

## ARQUIVOS MU

Este tipo de arquivo foi inicialmente concebido para substituir os arquivos sequenciais do TRSDOS (PRINT/INPUT no NEWDOS/80), oferecendo algumas vantagens: grava os valores numéricos na sua representação binária (e não em ASCII), permite a alteração de registros (obedecendo certas restrições) e possibilita o acesso randômico através de índices. Uma característica deste arquivo é o fato de marcar o início de cada registro e de cada campo com determinados bytes identificadores:

- 70H** — Indica o início de um registro (SOR-Start Of Record). Todo o início de um registro é marcado com o byte 70H, mas nem todo o byte 70H indica o início de um registro, pois ele pode aparecer como parte de valores numéricos ou em strings (letra p minúscula).
- 72H** — Indica que os dois bytes a seguir são um valor inteiro.
- 73H** — Indica que os quatro bytes a seguir são um valor real de precisão simples.
- 74H** — Indica que os oito bytes a seguir são um número real de precisão dupla.

As strings são identificadas de dois modos: se ela tem menos de 128 caracteres, o byte indicador do campo será o resultado da soma de 80H mais o número de caracteres da string. Se ela tem 128 ou mais caracteres, a marcação será feita por dois bytes: um 71H e outro indicando o comprimento da string.

Para familiarização com este tipo de arquivo, nada melhor do que trabalhar um pouco com ele. De início, um pequeno programa com a listagem 1, a seguir. É importante não esquecer o ponto e vírgula no fim dos ISEL (Item Group Expression List) nas linhas 3, 4, 5 e 7.

```
1 CLEAR 1000
2 OPEN "0:1:EXEMPLO/MU","MU" : BOTO 1
3 PUT#... "RIO DE JANEIRO" :
4 PUT#... "NITEROI" :
5 PUT#... "CABO FRIO" :
6 VE = "30" : VE = 31 : VE = 32.0001 : VE = 33.000000000001
7 PUT#... VE : VE : VE : VE :
8 CLOSE
```

Execute o programa com RUN, criando o arquivo Exemplo/MU. Volte ao sistema operacional com CMD'S e chame o SUPERZAP. Com a opção do DFS (Display File Sector) analise o setor 0 do arquivo Exemplo/MU (Figura 1). Para facilitar a identificação dos registros e campos foi feito um círculo em torno dos bytes SOR dos registros e sublinhados os marcadores dos campos.

No início do setor vemos um byte 70H (SOR) e logo a seguir um 8EH, indicando que a seguir vem uma string de 14 bytes (RIO DE JANEIRO), pois a diferença 8EH-80H = 0EH, que é 14 em decimal. Após a string, temos novamente um SOR e a sequência de bytes 71H e 82H (82H=130 decimal), indicando que a seguir temos uma string de 130 caracteres (veja linha 4 da listagem 1). Após os 130 asteriscos, lá na posição 95H, temos um novo SOR, apontando o início do registro em que foram gravadas as strings NITEROI e CABO FRIO. Identifique os bytes marcadores destes campos. Finalmente, no último registro (posição A8H, na figura 1), temos os quatro campos gravados na linha 7 do programa. A string 30 é facilmente identificável, mas os valores numéricos 31, 32.0001 e 33.000000000001 não o são, pois eles estão armazenados em sua forma binária:

- inteiro 31 = 1F 00, na representação binária;
  - real 32.0001 = 1A 00 00 B6, na representação binária;
  - duplo 33.000000000001 = FB 2B 00 00 00 04 86, na representação binária.
- Voltando ao BASIC, escreva agora as linhas da listagem 2, abaixo.

```
1 PRINT "Teste de fim de arquivo" : LOC(1)
2 PRINT "Posicao do EOF" : LOC(1)
3 PRINT "Posicao do proximo registro" : LOC(1)
4 PRINT "Posicao do ultimo registro acessado" : LOC(1)
5 STOP
```

Não dê RUN no programa, ao invés disso digite:

```
CLEAR 1000 : OPEN "0:1:EXEMPLO/MU","MU" : BOTO 1
```

O sistema responderá:

```
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 16
Posicao do ultimo registro acessado 1 0
END FILE MODE in 4
```

Observe que a função LOC(1) # , que indica a posição do último registro acessado (REMRA — Remembered Record Address) resultou em erro. Isso ocorre porque nenhum registro foi ainda lido ou gravado e o sistema invalida a função. Façamos então a leitura do primeiro registro. Para facilitar a digitação, substituímos o PRINT pela interrogação "?":

```
GET 1...A8 : ? A8 : BOTO 1
```

A resposta será:

```
RIO DE JANEIRO
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 16
Posicao do ultimo registro acessado 1 0
```

Note que os valores relacionados ao EOF (End of File) não se alteraram, pois estamos fazendo uma leitura de dados. Apenas as posições do próximo registro e do último acessado foram alteradas. (Na verdade, os ponteiros que indicam estes registros.) Nosso arquivo agora está posicionado no início da string de 130 asteriscos. Vamos ler apenas os 10 primeiros:

```
GET 1...1101A8 : ? A8 : BOTO 1
```

E teremos:

```
*****
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 149
Posicao do ultimo registro acessado 1 16
```

Observe que foi possível a leitura parcial de um campo. Somente o NEWDOS/80 oferece esta flexibilidade. Vejamos agora o próximo registro:

```
GET 1...A8:B8 : ? A8:B8 : BOTO 1
```

O sistema responde:

```
NITEROI      CABO FRIO
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 168
Posicao do ultimo registro acessado 1 149
```

Vamos ler este registro novamente, utilizando o FP (File Position), que posiciona o arquivo no início do último registro acessado:

```
GET 1...CB:D8 : ? CB:D8 : BOTO 1
```

Teremos então:

```
NITEROI      CABO FRIO
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 168
Posicao do ultimo registro acessado 1 149
```

É importante observar que as posições do próximo registro e do último registro acessado não se alteraram. Façamos agora a leitura do segundo e quarto campos do próximo registro. Observe os nulos entre as vírgulas, indicando que o campo correspondente deverá ser pulado:

```
GET 1...N8:N8 : ? N8:N8 : BOTO 1
```

O sistema responderá:

```
31      33.000000000001
Teste de fim de arquivo      1-1
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 189
Posicao do ultimo registro acessado 1 168
```

DRV	00	00	524F	4F20	4445	204A	414E	4549	524F	e.RIO DE JANEIRO									
0	10	00	822A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	po,+++++									
0H	20	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
	30	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
DRS	40	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
65	50	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
41H	60	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
	70	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
	80	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
	90	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	+++++									
A0	4142	4F20	4652	494F	0822	3330	721F	0073	AB0	FRID	30	s							
B0	1A00	00B6	74FB	2B00	0000	0004	B600	0000	....t.+++++										
FRS	C0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....									
0	00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....									
0H	E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....									
F0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....									

Figura 1

É importante observar que acabamos de ler o último registro do arquivo, pois a posição do EOF é igual à posição do próximo registro (189). Outro modo de verificar isso é através do resultado do teste de fim de arquivo, que está indicando -1 (verdadeiro). Vamos então retornar ao início deste registro para ler os seus outros dois campos:

```
GET 1...N8:N8 : ? N8:N8 : BOTO 1
```

A resposta será:

```
30      32.0001
Teste de fim de arquivo      1-1
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 189
Posicao do ultimo registro acessado 1 168
```

O que aconteceria se tentássemos ler mais um registro? Vamos ver:

```
GET 1...A8 : ? A8 : BOTO 1
```

```
END OF FILE ENCOUNTERED
INPUT PAST END
```

Aconteceu o que era de se esperar.

Vejamos agora outra técnica de posicionamento de arquivo. Pela análise do arquivo com o SUPERZAP vimos que o terceiro registro começava na posição 95H (149 em decimal). Digite então:

```
GET 1...149:B8:D8 : ? B8:D8 : BOTO 1
```

O sistema responderá:

```
NITEROI      CABO FRIO
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 168
Posicao do ultimo registro acessado 1 149
```

A utilização de valores determinados de RBA (Relative Byte Address), seja um número, o conteúdo de uma variável ou o resultado de uma expressão, fará com que este valor seja transferido para o ponteiro do próximo registro. Isso nos permite acessar o arquivo de forma randômica, bastando para isso armazenar os RBA dos registros num vetor e acessá-los através dele. Digite o programinha a seguir, listagem 3, e dê um RUN 100. Não apague as linhas 1 a 5 que já estão na memória do computador, pois continuaremos a utilizá-las.

```
100 OPEN "R:1:EXEMPLO/MU","MU"
101 I = 0
102 I = I+1 : GET I : RB(I) = LOC(I) : "pasa o RBA do ultimo registro acessado"
103 IF NOT LOC(I) THEN 102 "verifica se já chegou ao fim do arquivo"
104 CLOSE
105 CLS : PRINT "Numero de registros no arquivo 1:1"
106 FOR J = 1 TO I : PRINT "Registro 1:1" : RB(J) : J : NEXT
107 END
```

Com o RUN 100, o sistema responderá:

```
Numero de registros no arquivo 1: 4
Registro 1 começa no RBA 0
Registro 2 começa no RBA 16
Registro 3 começa no RBA 149
Registro 4 começa no RBA 168
```

Em arquivos de verdade não se esqueça de dimensionar o vetor onde serão armazenados os RBA. Neste caso não foi preciso, pois sabíamos que o arquivo tinha menos de 10 registros. Não é necessário dimensionar vetores com menos de 10 elementos.

Vejamos agora alguma coisa de gravação em arquivos MU. Como você já deve ter imaginado, a alteração dos registros existentes ficará condicionada a que o comprimento do novo registro (incluindo os bytes marcadores), seja igual ou menor



ao registro já existente. Vamos então abrir o arquivo e alterar o primeiro registro:

```
OPEN "R".1."EXEMPLO/MU".*MU"
PUT 1..."NOVO RIO" : GOTO 1
```

O sistema responderá:

```
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 189
Posicao do ultimo registro acessado 1 0
```

Perceba que aconteceu o mesmo quando fizemos um GET no primeiro registro. Vamos agora dobrar o valor armazenado no terceiro campo do quarto registro (o valor real de precisão simples 32.0001), para exemplificar a leitura/gravação parcial de registros. E também aproveitar o vetor RB, que não deve ter sido apagado da memória.

```
GET 1."RB(4)..." *posiciona o arquivo no inicio do terceiro
campo do quarto registro.
GET 1..."V" *le a variavel V! a partir da posicao atual
do arquivo.
PUT 1.&..2*V!! *escreve o dobro de V! a partir do ponto onde
foi realizada a ultima transferencia de
dados.
```

GOTO 1

Eis a resposta:

```
Teste de fim de arquivo      1-1
Posicao do EOF               1 189
Posicao do proximo registro  1 189
Posicao do ultimo registro acessado 1 189
```

Novamente nos encontramos no final do arquivo. Vamos estendê-lo. Digite:

```
PUT 1.1;..."ULTIMO REGISTRO" : GOTO 1
```

A resposta:

```
Teste de fim de arquivo      1-1
Posicao do EOF               1 206
Posicao do proximo registro  1 206
Posicao do ultimo registro acessado 1 189
```

Será que nosso arquivo foi realmente estendido? Na realidade ainda não, pois a string Último Registro ainda está no buffer do arquivo, na memória do computador, e só será gravada quando dermos o próximo PUT ou GET ou fecharmos o arquivo. Para forçar a gravação deste registro podemos utilizar o comando PUT 1,& mas o diretório ainda estará desatualizado. Para forçarmos a gravação do registro e a atualização do diretório, antes que alguma queda de luz o prejudique, basta darmos um PUT 1,&& e ele estará então atualizado.

Vamos agora ao segundo registro (a string de 130 asteriscos), alterando-o com alguns campos menores:

```
PUT 1."RB(2)..."STRING$(40,"A").STRING$(40,"B").STRING$(40,"C") : GOTO 1
```

Resposta do sistema:

```
Teste de fim de arquivo      1 0
Posicao do EOF               1 206
Posicao do proximo registro  1 149
Posicao do ultimo registro acessado 1 16
```

E se tentássemos colocar mais uma outra string de 40 caracteres neste registro? Vamos tentar, mas antes, atualizemos o arquivo:

```
PUT 1.&& *atualiza o arquivo e o diretório no disquete
PUT 1..."STRING$(40,"D") : GOTO 1
```

RECORD OVERFLOW

É... estourou o registro. Mas será que pelo menos uma parte da string foi gravada? Feche o arquivo (CLOSE), saia do BASIC (CMD"") e volte a examinar o arquivo com a opção DFS do SUPERZAP (figura 2). Observe que além dos bytes SOR nas posições 00H, 10H, 95H e A8H, que já existiam anteriormente, temos agora um outro SOR na posição BDH, correspondente ao registro que foi adicionado ao arquivo. Veja agora o primeiro registro. O byte marcador (88H) indica uma string com 8 bytes de comprimento (88H-80H = 08H). Percorrendo 8 bytes, a partir do início da string NOVO RIO encontramos uma sequência de bytes 00. Estes bytes são utilizados como *enchimento* pelo sistema, já que NOVO

RIO tem um comprimento menor que RIO DE JANEIRO, anteriormente gravada.

No registro seguinte vemos as strings de 40 A's, B's e C's e logo após uma nova sequência de 00, indicando que a string de 40 letras D que queríamos gravar não foi transferida para o arquivo nem ao menos parcialmente. No NEWDOS/80 um erro durante a execução de PUT/GET faz com que os dados do registro não sejam transferidos e que a posição atual do arquivo não se altere.

No próximo registro temos a string 30, o número inteiro 31 (1F 00 na representação binária), o real 64.0002 (1A 00 00 B7) e a seguir zeros. O valor 33.00000000001 (precisão dupla) simplesmente foi apagado do arquivo. Isso mostra o cuidado que devemos ter na alteração parcial de registros, pois tudo o que vier após o último campo gravado será perdido.

#### ARQUIVOS TIPO MF

Na primeira parte deste arquivo você conheceu as características dos arquivos MF. Todos os seus campos são marcados do mesmo modo que nos arquivos MU. E todos os registros têm o mesmo comprimento, definido na abertura dos arquivos.

Assim como nos arquivos MU, os registros MF podem ser alterados, não sendo obrigatório manter o mesmo número, tipo ou comprimento dos campos do registro original. A única orientação a obedecer é o comprimento máximo do registro.

Utilizando a mesma técnica dos arquivos MU, vamos executar algumas instruções com arquivos MF. Começemos digitando o seguinte programa da listagem 4:

```
1 CLEAR 1000
2 OPEN "O".1."EXEMPLO/MF".*MF" : *especifica registros de 64 bytes
3 PUT 1..."CAMPO1".*CAMPO 2".*CAMPO 3".*CAMPO 4".*CAMPO 5".*CAMPO 6".*CAMPO 7".*CAMPO 8".*CAMPO 9".*CAMPO 10".*CAMPO 11".*CAMPO 12".*CAMPO 13".*CAMPO 14".*CAMPO 15".*CAMPO 16".*CAMPO 17".*CAMPO 18".*CAMPO 19".*CAMPO 20".*CAMPO 21".*CAMPO 22".*CAMPO 23".*CAMPO 24".*CAMPO 25".*CAMPO 26".*CAMPO 27".*CAMPO 28".*CAMPO 29".*CAMPO 30".*CAMPO 31".*CAMPO 32".*CAMPO 33".*CAMPO 34".*CAMPO 35".*CAMPO 36".*CAMPO 37".*CAMPO 38".*CAMPO 39".*CAMPO 40".*CAMPO 41".*CAMPO 42".*CAMPO 43".*CAMPO 44".*CAMPO 45".*CAMPO 46".*CAMPO 47".*CAMPO 48".*CAMPO 49".*CAMPO 50".*CAMPO 51".*CAMPO 52".*CAMPO 53".*CAMPO 54".*CAMPO 55".*CAMPO 56".*CAMPO 57".*CAMPO 58".*CAMPO 59".*CAMPO 60".*CAMPO 61".*CAMPO 62".*CAMPO 63".*CAMPO 64".*CAMPO 65".*CAMPO 66".*CAMPO 67".*CAMPO 68".*CAMPO 69".*CAMPO 70".*CAMPO 71".*CAMPO 72".*CAMPO 73".*CAMPO 74".*CAMPO 75".*CAMPO 76".*CAMPO 77".*CAMPO 78".*CAMPO 79".*CAMPO 80".*CAMPO 81".*CAMPO 82".*CAMPO 83".*CAMPO 84".*CAMPO 85".*CAMPO 86".*CAMPO 87".*CAMPO 88".*CAMPO 89".*CAMPO 90".*CAMPO 91".*CAMPO 92".*CAMPO 93".*CAMPO 94".*CAMPO 95".*CAMPO 96".*CAMPO 97".*CAMPO 98".*CAMPO 99".*CAMPO 100".*CAMPO 101".*CAMPO 102".*CAMPO 103".*CAMPO 104".*CAMPO 105".*CAMPO 106".*CAMPO 107".*CAMPO 108".*CAMPO 109".*CAMPO 110".*CAMPO 111".*CAMPO 112".*CAMPO 113".*CAMPO 114".*CAMPO 115".*CAMPO 116".*CAMPO 117".*CAMPO 118".*CAMPO 119".*CAMPO 120".*CAMPO 121".*CAMPO 122".*CAMPO 123".*CAMPO 124".*CAMPO 125".*CAMPO 126".*CAMPO 127".*CAMPO 128".*CAMPO 129".*CAMPO 130".*CAMPO 131".*CAMPO 132".*CAMPO 133".*CAMPO 134".*CAMPO 135".*CAMPO 136".*CAMPO 137".*CAMPO 138".*CAMPO 139".*CAMPO 140".*CAMPO 141".*CAMPO 142".*CAMPO 143".*CAMPO 144".*CAMPO 145".*CAMPO 146".*CAMPO 147".*CAMPO 148".*CAMPO 149".*CAMPO 150".*CAMPO 151".*CAMPO 152".*CAMPO 153".*CAMPO 154".*CAMPO 155".*CAMPO 156".*CAMPO 157".*CAMPO 158".*CAMPO 159".*CAMPO 160".*CAMPO 161".*CAMPO 162".*CAMPO 163".*CAMPO 164".*CAMPO 165".*CAMPO 166".*CAMPO 167".*CAMPO 168".*CAMPO 169".*CAMPO 170".*CAMPO 171".*CAMPO 172".*CAMPO 173".*CAMPO 174".*CAMPO 175".*CAMPO 176".*CAMPO 177".*CAMPO 178".*CAMPO 179".*CAMPO 180".*CAMPO 181".*CAMPO 182".*CAMPO 183".*CAMPO 184".*CAMPO 185".*CAMPO 186".*CAMPO 187".*CAMPO 188".*CAMPO 189".*CAMPO 190".*CAMPO 191".*CAMPO 192".*CAMPO 193".*CAMPO 194".*CAMPO 195".*CAMPO 196".*CAMPO 197".*CAMPO 198".*CAMPO 199".*CAMPO 200".*CAMPO 201".*CAMPO 202".*CAMPO 203".*CAMPO 204".*CAMPO 205".*CAMPO 206".*CAMPO 207".*CAMPO 208".*CAMPO 209".*CAMPO 210".*CAMPO 211".*CAMPO 212".*CAMPO 213".*CAMPO 214".*CAMPO 215".*CAMPO 216".*CAMPO 217".*CAMPO 218".*CAMPO 219".*CAMPO 220".*CAMPO 221".*CAMPO 222".*CAMPO 223".*CAMPO 224".*CAMPO 225".*CAMPO 226".*CAMPO 227".*CAMPO 228".*CAMPO 229".*CAMPO 230".*CAMPO 231".*CAMPO 232".*CAMPO 233".*CAMPO 234".*CAMPO 235".*CAMPO 236".*CAMPO 237".*CAMPO 238".*CAMPO 239".*CAMPO 240".*CAMPO 241".*CAMPO 242".*CAMPO 243".*CAMPO 244".*CAMPO 245".*CAMPO 246".*CAMPO 247".*CAMPO 248".*CAMPO 249".*CAMPO 250".*CAMPO 251".*CAMPO 252".*CAMPO 253".*CAMPO 254".*CAMPO 255".*CAMPO 256".*CAMPO 257".*CAMPO 258".*CAMPO 259".*CAMPO 260".*CAMPO 261".*CAMPO 262".*CAMPO 263".*CAMPO 264".*CAMPO 265".*CAMPO 266".*CAMPO 267".*CAMPO 268".*CAMPO 269".*CAMPO 270".*CAMPO 271".*CAMPO 272".*CAMPO 273".*CAMPO 274".*CAMPO 275".*CAMPO 276".*CAMPO 277".*CAMPO 278".*CAMPO 279".*CAMPO 280".*CAMPO 281".*CAMPO 282".*CAMPO 283".*CAMPO 284".*CAMPO 285".*CAMPO 286".*CAMPO 287".*CAMPO 288".*CAMPO 289".*CAMPO 290".*CAMPO 291".*CAMPO 292".*CAMPO 293".*CAMPO 294".*CAMPO 295".*CAMPO 296".*CAMPO 297".*CAMPO 298".*CAMPO 299".*CAMPO 300".*CAMPO 301".*CAMPO 302".*CAMPO 303".*CAMPO 304".*CAMPO 305".*CAMPO 306".*CAMPO 307".*CAMPO 308".*CAMPO 309".*CAMPO 310".*CAMPO 311".*CAMPO 312".*CAMPO 313".*CAMPO 314".*CAMPO 315".*CAMPO 316".*CAMPO 317".*CAMPO 318".*CAMPO 319".*CAMPO 320".*CAMPO 321".*CAMPO 322".*CAMPO 323".*CAMPO 324".*CAMPO 325".*CAMPO 326".*CAMPO 327".*CAMPO 328".*CAMPO 329".*CAMPO 330".*CAMPO 331".*CAMPO 332".*CAMPO 333".*CAMPO 334".*CAMPO 335".*CAMPO 336".*CAMPO 337".*CAMPO 338".*CAMPO 339".*CAMPO 340".*CAMPO 341".*CAMPO 342".*CAMPO 343".*CAMPO 344".*CAMPO 345".*CAMPO 346".*CAMPO 347".*CAMPO 348".*CAMPO 349".*CAMPO 350".*CAMPO 351".*CAMPO 352".*CAMPO 353".*CAMPO 354".*CAMPO 355".*CAMPO 356".*CAMPO 357".*CAMPO 358".*CAMPO 359".*CAMPO 360".*CAMPO 361".*CAMPO 362".*CAMPO 363".*CAMPO 364".*CAMPO 365".*CAMPO 366".*CAMPO 367".*CAMPO 368".*CAMPO 369".*CAMPO 370".*CAMPO 371".*CAMPO 372".*CAMPO 373".*CAMPO 374".*CAMPO 375".*CAMPO 376".*CAMPO 377".*CAMPO 378".*CAMPO 379".*CAMPO 380".*CAMPO 381".*CAMPO 382".*CAMPO 383".*CAMPO 384".*CAMPO 385".*CAMPO 386".*CAMPO 387".*CAMPO 388".*CAMPO 389".*CAMPO 390".*CAMPO 391".*CAMPO 392".*CAMPO 393".*CAMPO 394".*CAMPO 395".*CAMPO 396".*CAMPO 397".*CAMPO 398".*CAMPO 399".*CAMPO 400".*CAMPO 401".*CAMPO 402".*CAMPO 403".*CAMPO 404".*CAMPO 405".*CAMPO 406".*CAMPO 407".*CAMPO 408".*CAMPO 409".*CAMPO 410".*CAMPO 411".*CAMPO 412".*CAMPO 413".*CAMPO 414".*CAMPO 415".*CAMPO 416".*CAMPO 417".*CAMPO 418".*CAMPO 419".*CAMPO 420".*CAMPO 421".*CAMPO 422".*CAMPO 423".*CAMPO 424".*CAMPO 425".*CAMPO 426".*CAMPO 427".*CAMPO 428".*CAMPO 429".*CAMPO 430".*CAMPO 431".*CAMPO 432".*CAMPO 433".*CAMPO 434".*CAMPO 435".*CAMPO 436".*CAMPO 437".*CAMPO 438".*CAMPO 439".*CAMPO 440".*CAMPO 441".*CAMPO 442".*CAMPO 443".*CAMPO 444".*CAMPO 445".*CAMPO 446".*CAMPO 447".*CAMPO 448".*CAMPO 449".*CAMPO 450".*CAMPO 451".*CAMPO 452".*CAMPO 453".*CAMPO 454".*CAMPO 455".*CAMPO 456".*CAMPO 457".*CAMPO 458".*CAMPO 459".*CAMPO 460".*CAMPO 461".*CAMPO 462".*CAMPO 463".*CAMPO 464".*CAMPO 465".*CAMPO 466".*CAMPO 467".*CAMPO 468".*CAMPO 469".*CAMPO 470".*CAMPO 471".*CAMPO 472".*CAMPO 473".*CAMPO 474".*CAMPO 475".*CAMPO 476".*CAMPO 477".*CAMPO 478".*CAMPO 479".*CAMPO 480".*CAMPO 481".*CAMPO 482".*CAMPO 483".*CAMPO 484".*CAMPO 485".*CAMPO 486".*CAMPO 487".*CAMPO 488".*CAMPO 489".*CAMPO 490".*CAMPO 491".*CAMPO 492".*CAMPO 493".*CAMPO 494".*CAMPO 495".*CAMPO 496".*CAMPO 497".*CAMPO 498".*CAMPO 499".*CAMPO 500".*CAMPO 501".*CAMPO 502".*CAMPO 503".*CAMPO 504".*CAMPO 505".*CAMPO 506".*CAMPO 507".*CAMPO 508".*CAMPO 509".*CAMPO 510".*CAMPO 511".*CAMPO 512".*CAMPO 513".*CAMPO 514".*CAMPO 515".*CAMPO 516".*CAMPO 517".*CAMPO 518".*CAMPO 519".*CAMPO 520".*CAMPO 521".*CAMPO 522".*CAMPO 523".*CAMPO 524".*CAMPO 525".*CAMPO 526".*CAMPO 527".*CAMPO 528".*CAMPO 529".*CAMPO 530".*CAMPO 531".*CAMPO 532".*CAMPO 533".*CAMPO 534".*CAMPO 535".*CAMPO 536".*CAMPO 537".*CAMPO 538".*CAMPO 539".*CAMPO 540".*CAMPO 541".*CAMPO 542".*CAMPO 543".*CAMPO 544".*CAMPO 545".*CAMPO 546".*CAMPO 547".*CAMPO 548".*CAMPO 549".*CAMPO 550".*CAMPO 551".*CAMPO 552".*CAMPO 553".*CAMPO 554".*CAMPO 555".*CAMPO 556".*CAMPO 557".*CAMPO 558".*CAMPO 559".*CAMPO 560".*CAMPO 561".*CAMPO 562".*CAMPO 563".*CAMPO 564".*CAMPO 565".*CAMPO 566".*CAMPO 567".*CAMPO 568".*CAMPO 569".*CAMPO 570".*CAMPO 571".*CAMPO 572".*CAMPO 573".*CAMPO 574".*CAMPO 575".*CAMPO 576".*CAMPO 577".*CAMPO 578".*CAMPO 579".*CAMPO 580".*CAMPO 581".*CAMPO 582".*CAMPO 583".*CAMPO 584".*CAMPO 585".*CAMPO 586".*CAMPO 587".*CAMPO 588".*CAMPO 589".*CAMPO 590".*CAMPO 591".*CAMPO 592".*CAMPO 593".*CAMPO 594".*CAMPO 595".*CAMPO 596".*CAMPO 597".*CAMPO 598".*CAMPO 599".*CAMPO 600".*CAMPO 601".*CAMPO 602".*CAMPO 603".*CAMPO 604".*CAMPO 605".*CAMPO 606".*CAMPO 607".*CAMPO 608".*CAMPO 609".*CAMPO 610".*CAMPO 611".*CAMPO 612".*CAMPO 613".*CAMPO 614".*CAMPO 615".*CAMPO 616".*CAMPO 617".*CAMPO 618".*CAMPO 619".*CAMPO 620".*CAMPO 621".*CAMPO 622".*CAMPO 623".*CAMPO 624".*CAMPO 625".*CAMPO 626".*CAMPO 627".*CAMPO 628".*CAMPO 629".*CAMPO 630".*CAMPO 631".*CAMPO 632".*CAMPO 633".*CAMPO 634".*CAMPO 635".*CAMPO 636".*CAMPO 637".*CAMPO 638".*CAMPO 639".*CAMPO 640".*CAMPO 641".*CAMPO 642".*CAMPO 643".*CAMPO 644".*CAMPO 645".*CAMPO 646".*CAMPO 647".*CAMPO 648".*CAMPO 649".*CAMPO 650".*CAMPO 651".*CAMPO 652".*CAMPO 653".*CAMPO 654".*CAMPO 655".*CAMPO 656".*CAMPO 657".*CAMPO 658".*CAMPO 659".*CAMPO 660".*CAMPO 661".*CAMPO 662".*CAMPO 663".*CAMPO 664".*CAMPO 665".*CAMPO 666".*CAMPO 667".*CAMPO 668".*CAMPO 669".*CAMPO 670".*CAMPO 671".*CAMPO 672".*CAMPO 673".*CAMPO 674".*CAMPO 675".*CAMPO 676".*CAMPO 677".*CAMPO 678".*CAMPO 679".*CAMPO 680".*CAMPO 681".*CAMPO 682".*CAMPO 683".*CAMPO 684".*CAMPO 685".*CAMPO 686".*CAMPO 687".*CAMPO 688".*CAMPO 689".*CAMPO 690".*CAMPO 691".*CAMPO 692".*CAMPO 693".*CAMPO 694".*CAMPO 695".*CAMPO 696".*CAMPO 697".*CAMPO 698".*CAMPO 699".*CAMPO 700".*CAMPO 701".*CAMPO 702".*CAMPO 703".*CAMPO 704".*CAMPO 705".*CAMPO 706".*CAMPO 707".*CAMPO 708".*CAMPO 709".*CAMPO 710".*CAMPO 711".*CAMPO 712".*CAMPO 713".*CAMPO 714".*CAMPO 715".*CAMPO 716".*CAMPO 717".*CAMPO 718".*CAMPO 719".*CAMPO 720".*CAMPO 721".*CAMPO 722".*CAMPO 723".*CAMPO 724".*CAMPO 725".*CAMPO 726".*CAMPO 727".*CAMPO 728".*CAMPO 729".*CAMPO 730".*CAMPO 731".*CAMPO 732".*CAMPO 733".*CAMPO 734".*CAMPO 735".*CAMPO 736".*CAMPO 737".*CAMPO 738".*CAMPO 739".*CAMPO 740".*CAMPO 741".*CAMPO 742".*CAMPO 743".*CAMPO 744".*CAMPO 745".*CAMPO 746".*CAMPO 747".*CAMPO 748".*CAMPO 749".*CAMPO 750".*CAMPO 751".*CAMPO 752".*CAMPO 753".*CAMPO 754".*CAMPO 755".*CAMPO 756".*CAMPO 757".*CAMPO 758".*CAMPO 759".*CAMPO 760".*CAMPO 761".*CAMPO 762".*CAMPO 763".*CAMPO 764".*CAMPO 765".*CAMPO 766".*CAMPO 767".*CAMPO 768".*CAMPO 769".*CAMPO 770".*CAMPO 771".*CAMPO 772".*CAMPO 773".*CAMPO 774".*CAMPO 775".*CAMPO 776".*CAMPO 777".*CAMPO 778".*CAMPO 779".*CAMPO 780".*CAMPO 781".*CAMPO 782".*CAMPO 783".*CAMPO 784".*CAMPO 785".*CAMPO 786".*CAMPO 787".*CAMPO 788".*CAMPO 789".*CAMPO 790".*CAMPO 791".*CAMPO 792".*CAMPO 793".*CAMPO 794".*CAMPO 795".*CAMPO 796".*CAMPO 797".*CAMPO 798".*CAMPO 799".*CAMPO 800".*CAMPO 801".*CAMPO 802".*CAMPO 803".*CAMPO 804".*CAMPO 805".*CAMPO 806".*CAMPO 807".*CAMPO 808".*CAMPO 809".*CAMPO 810".*CAMPO 811".*CAMPO 812".*CAMPO 813".*CAMPO 814".*CAMPO 815".*CAMPO 816".*CAMPO 817".*CAMPO 818".*CAMPO 819".*CAMPO 820".*CAMPO 821".*CAMPO 822".*CAMPO 823".*CAMPO 824".*CAMPO 825".*CAMPO 826".*CAMPO 827".*CAMPO 828".*CAMPO 829".*CAMPO 830".*CAMPO 831".*CAMPO 832".*CAMPO 833".*CAMPO 834".*CAMPO 835".*CAMPO 836".*CAMPO 837".*CAMPO 838".*CAMPO 839".*CAMPO 840".*CAMPO 841".*CAMPO 842".*CAMPO 843".*CAMPO 844".*CAMPO 845".*CAMPO 846".*CAMPO 847".*CAMPO 848".*CAMPO 849".*CAMPO 850".*CAMPO 851".*CAMPO 852".*CAMPO 853".*CAMPO 854".*CAMPO 855".*CAMPO 856".*CAMPO 857".*CAMPO 858".*CAMPO 859".*CAMPO 860".*CAMPO 861".*CAMPO 862".*CAMPO 863".*CAMPO 864".*CAMPO 865".*CAMPO 866".*CAMPO 867".*CAMPO 868".*CAMPO 869".*CAMPO 870".*CAMPO 871".*CAMPO 872".*CAMPO 873".*CAMPO 874".*CAMPO 875".*CAMPO 876".*CAMPO 877".*CAMPO 878".*CAMPO 879".*CAMPO 880".*CAMPO 881".*CAMPO 882".*CAMPO 883".*CAMPO 884".*CAMPO 885".*CAMPO 886".*CAMPO 887".*CAMPO 888".*CAMPO 889".*CAMPO 890".*CAMPO 891".*CAMPO 892".*CAMPO 893".*CAMPO 894".*CAMPO 895".*CAMPO 896".*CAMPO 897".*CAMPO 898".*CAMPO 899".*CAMPO 900".*CAMPO 901".*CAMPO 902".*CAMPO 903".*CAMPO 904".*CAMPO 905".*CAMPO 906".*CAMPO 907".*CAMPO 908".*CAMPO 909".*CAMPO 910".*CAMPO 911".*CAMPO 912".*CAMPO 913".*CAMPO 914".*CAMPO 915".*CAMPO 916".*CAMPO 917".*CAMPO 918".*CAMPO 919".*CAMPO 920".*CAMPO 921".*CAMPO 922".*CAMPO 923".*CAMPO 924".*CAMPO 925".*CAMPO 926".*CAMPO 927".*CAMPO 928".*CAMPO 929".*CAMPO 930".*CAMPO 931".*CAMPO 932".*CAMPO 933".*CAMPO 934".*CAMPO 935".*CAMPO 936".*CAMPO 937".*CAMPO 938".*CAMPO 939".*CAMPO 940".*CAMPO 941".*CAMPO 942".*CAMPO 943".*CAMPO 944".*CAMPO 945".*CAMPO 946".*CAMPO 947".*CAMPO 948".*CAMPO 949".*CAMPO 950".*CAMPO 951".*CAMPO 952".*CAMPO 953".*CAMPO 954".*CAMPO 955".*CAMPO 956".*CAMPO 957".*CAMPO 958".*CAMPO 959".*CAMPO 960".*CAMPO 961".*CAMPO 962".*CAMPO 963".*CAMPO 964".*CAMPO 965".*CAMPO 966".*CAMPO 967".*CAMPO 968".*CAMPO 969".*CAMPO 970".*CAMPO 971".*CAMPO 972".*CAMPO 973".*CAMPO 974".*CAMPO 975".*CAMPO 976".*CAMPO 977".*CAMPO 978".*CAMPO 979".*CAMPO 980".*CAMPO 981".*CAMPO 982".*CAMPO 983".*CAMPO 984".*CAMPO 985".*CAMPO 986".*CAMPO 987".*CAMPO 988".*CAMPO 989".*CAMPO 990".*CAMPO 991".*CAMPO 992".*CAMPO 993".*CAMPO 994".*CAMPO 995".*CAMPO 996".*CAMPO 997".*CAMPO 998".*CAMPO 999".*CAMPO 1000".*CAMPO 1001".*CAMPO 1002".*CAMPO 1003".*CAMPO 1004".*CAMPO 1005".*CAMPO 1006".*CAMPO 1007".*CAMPO 1008".*CAMPO 1009".*CAMPO 1010".*CAMPO 1011".*CAMPO 1012".*CAMPO 1013".*CAMPO 1014".*CAMPO 1015".*CAMPO 1016".*CAMPO 1017".*CAMPO 1018".*CAMPO 1019".*CAMPO 1020".*CAMPO 1021".*CAMPO 1022".*CAMPO 1023".*CAMPO 1024".*CAMPO 1025".*CAMPO 1026".*CAMPO 1027".*CAMPO 1028".*CAMPO 1029".*CAMPO 1030".*CAMPO 1031".*CAMPO 1032".*CAMPO 1033".*CAMPO 1034".*CAMPO 1035".*CAMPO 1036".*CAMPO 1037".*CAMPO 1038".*CAMPO 1039".*CAMPO 1040".*CAMPO 1041".*CAMPO 1042".*CAMPO 1043".*CAMPO 1044".*CAMPO 1045".*CAMPO 1046".*CAMPO 1047".*CAMPO 1048".*CAMPO 1049".*CAMPO 1050".*CAMPO 1051".*CAMPO 1052".*CAMPO 1053".*CAMPO 1054".*CAMPO 1055".*CAMPO 1056".*CAMPO 1057".*CAMPO 1058".*CAMPO 1059".*CAMPO 1060".*CAMPO 1061".*CAMPO 1062".*CAMPO 1063".*CAMPO 1064".*CAMPO 1065".*CAMPO 1066".*CAMPO 1067".*CAMPO 1068".*CAMPO 1069".*CAMPO 1070".*CAMPO 1071".*CAMPO 1072".*CAMPO 1073".*CAMPO 1074".*CAMPO 1075".*CAMPO 1076".*CAMPO 1077".*CAMPO 1078".*CAMPO 1079".*CAMPO 1080".*CAMPO 1081".*CAMPO 1082".*CAMPO 1083".*CAMPO 1084".*CAMPO 1085".*CAMPO 1086".*CAMPO 1087".*CAMPO 1088".*CAMPO 1089".*CAMPO 1090".*CAMPO 1091".*CAMPO 1092".*CAMPO 1093".*CAMPO 1094".*CAMPO 1095".*CAMPO 1096".*CAMPO 1097".*CAMPO 1098".*CAMPO 1099".*CAMPO 1100".*CAMPO 1101".*CAMPO 1102".*CAMPO 1103".*CAMPO 1104".*CAMPO 1105".*CAMPO 1106".*CAMPO 1107".*CAMPO 1108".*CAMPO 1109".*CAMPO 1110".*CAMPO 1111".*CAMPO 1112".*CAMPO 1113".*CAMPO 1114".*CAMPO 1115".*CAMPO 1116".*CAMPO 1117".*CAMPO 1118".*CAMPO 1119".*CAMPO 1120".*CAMPO 1121".*CAMPO 1122".*CAMPO 1123".*CAMPO 1124".*CAMPO 1125".*CAMPO 1126".*CAMPO 1127".*CAMPO 1128".*CAMPO 1129".*CAMPO 1130".*CAMPO 1131".*CAMPO 1132".*CAMPO 1133".*CAMPO 1134".*CAMPO 1135".*CAMPO 1136".*CAMPO 1137".*CAMPO 1138".*CAMPO 1139".*CAMPO 1140".*CAMPO 1141".*CAMPO 1142".*CAMPO 1143".*CAMPO 1144".*CAMPO 1145".*CAMPO 1146".*CAMPO 1147".*CAMPO 1148".*CAMPO 1149".*CAMPO 1150".*CAMPO 1151".*CAMPO 1152".*CAMPO 1153".*CAMPO 1154".*CAMPO 1155".*CAMPO 1156".*CAMPO 1157".*CAMPO 1158".*CAMPO 1159".*CAMPO 1160".*CAMPO 1161".*CAMPO 1162".*CAMPO 1163".*CAMPO 1164".*CAMPO 1165".*CAMPO 1166".*CAMPO 1167".*CAMPO 1168".*CAMPO 1169".*CAMPO 1170".*CAMPO 1171".*CAMPO 1172".*CAMPO 1173".*CAMPO 1174".*CAMPO 1175".*CAMPO 1176".*CAMPO 1177".*CAMPO 1178".*CAMPO 1179".*CAMPO 1180".*CAMPO 1181".*CAMPO 1182".*CAMPO 1183".*CAMPO 1184".*CAMPO 1185".*CAMPO 1186".*CAMPO 1187".*CAMPO 1188".*CAMPO 1189".*CAMPO 1190".*CAMPO 1191".*CAMPO 1192".*CAMPO 1193".*CAMPO 1194".*CAMPO 1195".*CAMPO 1196".*CAMPO 1197".*CAMPO 1198".*CAMPO 1199".*CAMPO 1200".*CAMPO 1201".*CAMPO 1202".*CAMPO 1203".*CAMPO 1204".*CAMPO 1205".*CAMPO 1206".*CAMPO 1207".*CAMPO 1208".*CAMPO 1209".*CAMPO 1210".*CAMPO 1211".*CAMPO 1212".*CAMPO 1213".*CAMPO 1214".*CAMPO 1215".*CAMPO 1216".*CAMPO 1217".*CAMPO 1218".*CAMPO 1219".*CAMPO 1220".*CAMPO 1221".*CAMPO 1222".*CAMPO 1223".*CAMPO 1224".*CAMPO 1225".*CAMPO 1226".*CAMPO 1227".*CAMPO 1228".*CAMPO 1229".*CAMPO 1230".*CAMPO 1231".*CAMPO 12
```





## ARQUIVOS EM DISCO DO NEWDOS/80

DRV 00	BE52	494F	2044	4520	4A41	4E45	4952	4F71	J.RIO.DE.JANEIRO
0 10	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
0H 20	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
30	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
40	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
50	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
60	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
70	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
80	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
90	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
A0	2046	5249	4F82	3330	721F	0073	1A00	00B6	FRID.30r..s...
B0	74FB	2F00	0000	0004	8572	0A00	7214	0072	t.....r.r.r.r
FRS E0	1E00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0 00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0H E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FO	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****

Figura 6

gistros, a única diferença é a presença dos três campos gravados ao final do arquivo nas posições B9H, BCH e BFH.

### ARQUIVOS TIPO FF

Como foi dito na primeira parte deste artigo, há muitas diferenças entre arquivos tipo Marked Item (MI) e Fixed Item (FI). Neles não existem bytes marcadores, pois a descrição dos campos é feita pelos IGEL. Por isso é muito fácil uma leitura errada de dados, sem que o sistema acuse qualquer tipo de erro. Por exemplo, se o arquivo estiver posicionado numa string e tentarmos ler uma variável numérica inteira, os dois primeiros bytes da string serão transferidos para a memória como se fossem os dois bytes do número inteiro, com resultados certamente desastrosos para o programa. Outra diferença é que nos IGEL podem aparecer somente nomes de variáveis (não mais constantes ou expressões), sendo o prefixo (LEN) obrigatório nas variáveis string. Finalmente, a terceira diferença é que os arquivos tipo Fixed Item podem ser alterados utilizando leitura/gravação parcial de registros, sem que o campo alterado influencie os campos que estiverem logo a seguir. Lembre-se de quando perdemos o número de precisão dupla no arquivo MU.

O subtipo FF apresenta a característica de ter todos os registros do mesmo comprimento, declarado durante a abertura do arquivo, como no MF. Vamos experimentar alguns comandos digitando o seguinte programa (listagem 7):

```
1 CLEAR 1000
2 OPEN "Q":1."EXEMPLO/FF".*FF*.30
3 N# = "MICRO SISTEMAS"
4 PUT 1...1201N#
5 N# = STRING(130, "A")
6 PUT 1...1201N#
7 N# = 12345 : N# = 12345.6 : N# = 12345.6789
8 PUT 1...N2.N1.N#
9 CLOSE
```

Execute o programa e analise o arquivo criado com o SUPERZAP (figura 7). Para facilitar a identificação, marcamos com colchetes o início e o fim dos registros.

DRV 00	4049	4352	4F20	5349	5354	454D	4153	2020	MICRO.SISTEMAS..
0 10	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	[2A2A]*****
0H 20	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
30	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	[930]66E6*****90f.
40	40BE	04C5	BF31	B7E6	40BE	0000	0000	0000	2...1..2.....
50	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
60	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
70	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
80	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
90	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
A0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FRS E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0 00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0H E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FO	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****

Figura 7

No início do setor, encontramos a string que foi gravada: MICRO SISTEMAS, mais 16 espaços (20H). Eles aparecem como resultado do IGEL da linha 4, onde se declarava que N\$ deveria ser gravado com 30 bytes. O sistema se encarregou de completar N\$ com espaços à direita até completar os 30 bytes desejados. No segundo registro (posição 1EH) está a string de 30 asteriscos e, no último registro, as três variáveis numéricas gravadas. Se não conhecêssemos o programa que criou o arquivo seria completamente impossível saber que a

partir da posição 3CH temos três valores numéricos gravados, pois nada no arquivo indica isso.

Retorne ao BASIC e digite novamente as linhas da listagem 5 utilizadas no arquivo MF. E depois as instruções:

```
CLEAR 1000 : OPEN "I":1."EXEMPLO/FF".*FF*.30 : GOTO 1
```

O sistema responderá:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 0
Ultimo registro acessado         : 0
Posicao do ultimo registro acessado : 1
BAD FILE MODE in 5
```

Como era esperado, o sistema está posicionando o arquivo para processar o primeiro registro. Novamente a função LOC() # provocou erro. Para ler o primeiro registro, digite:

```
GET 1...1201N# : ? LEN(N#) : N# : GOTO 1
```

A resposta será:

```
30 MICRO SISTEMAS
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 30
Ultimo registro acessado         : 1
Posicao do ultimo registro acessado : 0
```

Conforme indica o resultado da função LEN, 30 caracteres foram transferidos para a variável string N\$. Veja agora como é fácil lermos apenas parte de uma string:

```
GET 1...1201N# : ? AS,N# : GOTO 1
```

A resposta:

```
*****
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 60
Ultimo registro acessado         : 2
Posicao do ultimo registro acessado : 70
```

Outra facilidade que o sistema nos oferece é a flexibilidade de pularmos bytes em um registro, de forma a lermos apenas o que for desejado. Vamos então ler o terceiro campo do terceiro registro (o valor de precisão dupla), pulando o valor inteiro (2 bytes) e o real de precisão simples (4 bytes):

Teremos como resposta:

```
12345.6789
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 90
Ultimo registro acessado         : 3
Posicao do ultimo registro acessado : 60
```

Outra flexibilidade oferecida pelo arquivo FF é o acesso a um registro por seu número, como nos arquivos FI e MF, já que o sistema conhece o comprimento de cada um deles. Digite:

```
GET 1.2...1201N# : ? AS : GOTO 1
```

A resposta será:

```
*****
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 60
Ultimo registro acessado         : 2
Posicao do ultimo registro acessado : 30
```

Vamos agora colocar o arquivo no modo randômico, fazendo algumas alterações nos seus registros. Para isso, execute as instruções abaixo:

```
CLOSE : OPEN "R":1."EXEMPLO/FF".*FF*.30 : GOTO 1
```

O sistema responde:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 0
Ultimo registro acessado         : 0
Posicao do ultimo registro acessado : 1
BAD FILE MODE in 5
```

Vamos então alterar o primeiro registro, adicionando uma string ao fim de MICRO SISTEMAS:

```
AS = "ANIVERSARIO" : PUT 1...1201N# : GOTO 1
```

A resposta será:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 30
Ultimo registro acessado         : 1
Posicao do ultimo registro acessado : 0
```

E agora, que tal uma alteração no meio de um campo? Vamos tentar o segundo registro:

```
AS = STRING(10, "A") : PUT 1.2...1201N# : GOTO 1
```

Teremos como resposta:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 90
Posicao do proximo registro       : 60
Ultimo registro acessado         : 2
Posicao do ultimo registro acessado : 30
```

Como abrimos o arquivo no modo R, podemos também adicionar registros:

```
AS = "QUINTO REGISTRO" : PUT 1.5...1201N# : GOTO 1
```

O sistema responderá:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 150
Posicao do proximo registro       : 150
Ultimo registro acessado         : 5
Posicao do ultimo registro acessado : 120
```

Observe que o quarto registro foi completamente ignorado. Para manter a organização do arquivo, o próprio sistema se encarrega de gravá-lo com nulos (bytes 00H) antes de gravar o quinto, como foi especificado.

DRV 00	4049	4352	4F20	5349	5354	454D	4153	2041	MICRO.SISTEMAS.A
0 10	4E49	5645	5253	4152	494F	2020	2020	2020	ANIVERSARIO....
0H 20	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
30	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	2A2A	*****
40	40BE	04C5	BF31	B7E6	40BE	0000	0000	0000	2...1..2.....
50	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
60	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
70	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
80	4547	4953	5452	4F20	2020	2020	2020	2020	EGISTRO.....
90	2020	2020	2020	0000	0000	0000	0000	0000	*****
A0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FRS E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0 00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0H E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FO	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****

Figura 8

Feche o arquivo e analise o primeiro setor com o SUPERZAP (figura 8). Lá está a string ANIVERSARIO após MICRO SISTEMAS (primeiro registro) e a de 10 cifrões bem no meio da string de asteriscos, originalmente gravada no segundo registro. Na posição 78H encontramos o registro adicionado (QUINTO REGISTRO).

### ARQUIVOS TIPO FI

Do mesmo modo que no MI, o arquivo FI não faz divisão entre os registros (e nem entre os campos, já que pertence à classe de arquivos Fixed Item). Entretanto, oferece a vanta-

gem de poder ser alterado, o que o faz um pouco mais poderoso que os arquivos MI. Como exemplo, digite o seguinte programa (listagem 8):

```
1 CLEAR 1000
2 OPEN "Q":1."EXEMPLO/FI".*FI*
3 AS = "PRIMEIRO REGISTRO" : AZ = 1 : A' = 1.1 : AS = 1.11
4 PUT 1...1201N# : ? LEN(N#) : N# : GOTO 1
5 AS = "SEGUNDO REGISTRO" : BZ = 2 : B' = 2.2 : BS = 2.22
6 PUT 1...1201N# : ? LEN(N#) : N# : GOTO 1
7 CLOSE
```

Observe que gravamos dois registros com formatos idênticos: uma string de 16 caracteres, um valor numérico inteiro, um real de precisão simples e outro de precisão dupla. Embora não seja obrigatório gravarmos registros com estruturas semelhantes, este é o modo mais fácil de mantermos controle total sobre o arquivo, pois é muito fácil cometermos erros de posicionamento, sem que o computador acuse mensagem de erro.

DRV 00	5052	4940	4549	524F	2052	4547	4953	5452	PRIMEIRO.REGISTRO
0 10	0100	00CC	00B1	0000	0000	7E14	0E81	5245	*****
0H 20	4749	5354	524F	2044	4F49	5320	2020	0200	GISTRO.DOIS....
30	00CC	00B1	0000	0000	0000	7E14	0E81	0000	*****
40	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
50	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
60	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
70	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
80	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
90	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
A0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FRS E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0 00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
0H E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****
FO	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	*****

Figura 9

Chame o SUPERZAP para analisar o arquivo (figura 9). Logo notamos que a string PRIMEIRO REGISTRO teve o último O truncado, já que no IGEL especificamos a gravação de 16 caracteres e a string A\$ tinha 17. Já no segundo registro observamos que o sistema adicionou espaços (20H) ao final da string REGISTRO DOIS, até completar 16 caracteres indicados no IGEL. Os valores numéricos foram gravados sem problemas.

Digite as linhas da listagem 2 utilizada nos arquivos MU. Depois execute:

```
CLEAR 1000 : OPEN "R":1."EXEMPLO/FI".*FI* : GOTO 1
```

O sistema responderá:

```
Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 60
Posicao do proximo registro       : 0
Posicao do ultimo registro acessado : 1
BAD FILE MODE in 4
```

Como era de se esperar, o arquivo está posicionado de maneira que o próximo PUT ou GET comece o processamento no primeiro byte do arquivo. Como conhecemos a estrutura dos registros que foram gravados, vamos tentar ler o primeiro e terceiro campos do primeiro registro:

```
GET 1...1201N# : ? LEN(N#) : N# : GOTO 1
```


**CENTRALDATA**  
 Com. e Representações Ltda.

## SUPRIMENTO É COISA SÉRIA

• Mantenha o seu computador bem alimentado adquirindo produtos de qualidade consagrada.

**DISKETES:** 5 1/4 e 8" e fitas magnéticas  
 \* marca VERBATIM  
**ETIQUETAS PIMACO - PIMATAB**  
**PASTAS E FORMULÁRIOS CONTÍNUOS**

• Discos Magnéticos: 5 Mb, 16 Mb, 8 Mb, etc.  
 • Fitas Magnéticas: 600, 1200 e 2400 pés  
 • Fitas CARBOFITAS p/Impressoras: Globus, M 100/200 - B 300/600 - Elebra  
 • Fitas p/Impressoras: Elgin, Epson, Digilab, Diablo, Elebra-Alice.  
 • Cartucho Cobra 400

AV. PRESIDENTE VARGAS N° 482 GR. 201/203 Tel.: KS (021) 253-1120



A resposta:

```
PRIMEIRO REGISTRO                                1.1
Teste de fim de arquivo                          : 0
Posicao do EOF                                    : 80
Posicao do proximo registro                       : 22
Posicao do ultimo registro acessado              : 0
```

Observe que pulamos o valor inteiro simplesmente especificando o elemento (2)§ no IREL. Note também que o ponteiro do próximo registro está voltado para o valor de precisão dupla gravado logo em seguida. Do mesmo modo que os arquivos MI, os FI não fazem distinção entre campos e registros. Nos do tipo FI não é indicado nem ao menos onde começa e termina um campo: o número de bytes transferidos vai depender do tipo de variável especificada no IREL. Vamos ler o próximo registro. Como sabemos que foram gravados 30 bytes no anterior, posicionaremos o arquivo através do RBA:

```
SET 1, 170, 11A1A1, A2, A1, A5 : 7 A1, A2, A1, A5 : GOTO 1
```

O sistema deverá responder:

REGISTRO DOIS	2	2.2
2.22000002861027		
Teste de fim de arquivo	1-1	
Posicao do EOF	1 60	
Posicao do proximo registro	1 60	
Posicao do ultimo registro acessado	1 30	

Atenção. À primeira vista parece que fizemos alguma coisa errada, pois o valor de precisão dupla que gravamos era 2.22 e não o número que apareceu acima. O que aconteceu foi uma daquelas idiossincrasias do BASIC, pois quando fizemos  $B \# = 2.22$  foi armazenado na memória o número 2.22000002861023, que foi corretamente gravado. Para evitar este tipo de coisa deveríamos ter feito  $B \# = \text{VAL}("2.22")$  e então gravado. Este é um cuidado que devemos tomar com números de precisão dupla em geral, e não tem nada a ver com arquivos.

Vamos agora estender o arquivo. Mas antes de efetuar a transferência de dados abriremos uma lacuna de 30 bytes:

```

A# = "REG. 3 CAMPO 1" : B# = "REG. 3 CAMPO NUMERO 2"
PUT 1... (30) : (14)A# : (16)B# : GOTO 1

```

Resposta do sistema:

```

Teste de fim de arquivo          t-1
Posicao do EOF                    t-120
Posicao do proximo registro       t-120
Posicao do ultimo registro acessado t-60

```

Vamos também alterar parte da string do segundo registro. Coloquemos uma letra K entre as palavras REGISTRO e DOIS, já gravadas:

```

04 = "K" : PUT 1,130.,18)B,(1)A: : GOTO 1

```

[illegible]

Figura 10

A resposta será:

```

Teste de fim de arquivo          : 0
Posicao do EOF                    : 120
Posicao do proximo registro       : 39
Posicao do ultimo registro lido   : 50

```

Feche o arquivo e analise-o com o **SUPERZAP** (figura 10). Lá pela posição **26H** vemos a letra **K** gravada, sem que tenha sido afetado o restante da string. Observe a partir da posição **3C** uma sequência de 30 bytes **00**, gravados antes da gravação do próximo registro, na posição **5AH**. Neste, note novamente que a segunda string gravada foi truncada à direita.

Por ora é só. Longe de nossa intenção esgotar o assunto sobre arquivos em disco no NEWDOS/80 em tão poucas páginas (no manual original do sistema mais de 80 páginas são dedicadas exclusivamente a este assunto). Há várias técnicas que não foram abordadas e que apenas as necessidades de cada um poderão ou não exigir. Entretanto, acreditamos que se você executou os exemplos apresentados (e certamente fez alguns erros quando digitou aqueles comandos cheios de vírgulas e ponto e vírgulas etc.), ao menos deve ter perdido o medo natural de se aventurar nestes novos tipos de arquivo.

João Henrique Volpini Mattos é engenheiro naval e tem cursos de CP/M, Assembler e FORTRAN pela UFRJ, COBOL pela NUCEMPRO e trabalha há quatro anos com BASIC. Possui um micro D-8002, com placa CP/M. Atualmente trabalha em arquitetura naval no Estaleiro Mauá, utilizando um IBM 4341.



**craft ID**  
com *plus*

**VIDEOTEXTO**  
você já encontra na

**SACCO**  
computer store

O seu microcomputador CRAFT II plus, pode agora ter acesso ao VIDEOTEXTO\* - o banco de dados da TELESP, com imagens à cores, através de uma interface RS 232-C, um modem assíncrono e um software dedicado, à venda e em demonstração na SACCO.

Torne-se um usuário do VIDEO-TEXTO, opcionalmente também do Projeto Cirandão, e garanta hoje o seu presente de Natal. A sua família também vai poder usar e gostar muito.

• São Paulo • Santos • Campinas

## SACCO Computer Store

Al. Gabriel Monteiro da Silva, 1229 - J. Paulistano  
São Paulo - SP - Tel.: (011) 852-0799

Micro  
Sistemas

LANÇAMENTO

# MICRO BUG

EM FITA

O projeto MICROBUG, desenvolvido pela equipe do CPD da MS, foi criado para auxiliar o entendimento e a exploração dos recursos existentes nos micros da linha Sinclair. Sua construção, passo a passo nas páginas da revista, tem tido importância decisiva no aprendizado e desenvolvimento dos usuários na programação em linguagem de máquina. Devido ao enorme sucesso do MICROBUG, refletido nas inúmeras cartas que temos recebido, a ATI EDITORA LTDA. optou por oferecer a versão integral do MICROBUG.

Para tal, foi contratado um estúdio especializado, garantindo um padrão de gravação profissional e uma embalagem inviolável que você irá apreciar. Como a documentação do MICROBUG começou em MS nº 31, aqueles que adquirirem a fite terão a OPORTUNIDADE DE COMPRAR OS EXEMPLARES QUE NÃO POSSUAM POR UM PREÇO ESPECIAL. Aproveite esta chance e usufrua logo do MICROBUG em sua forma integral. Preencha o quadro ao lado e mande já o seu pedido.

**TIRAGEM LIMITADA.**

**Sim, desejo receber**

- ☐ a fita MICROBUG, pela qual pagarei Cr\$ 20 mil + Cr\$ 2.300,00 referente a despesas do correio.
- ☐ os números atrasados de MS, pelos quais pagarei o preço de Cr\$ 1 mil \* por exemplar. Me interessam as edições: ☐ MS nº 31 ☐ MS nº 33 ☐ MS nº 32 ☐ MS nº 34

TOTAL: Cr\$

NOME:

**ENDERECO:**

CIDADE:

CEP:

Para tal, estou enviando um cheque nominal à: ATI Editora Ltda. (Projeto MICROBUG)

Av. Presidente Wilson nº 165, grupo 1210 – Centro – CEP 20030 – Rio de Janeiro, RJ.

\* Despesas de reembolso excluídas

OBS.: Os produtos acima podem ser adquiridos diretamente em nossos escritórios do Rio ou São Paulo sem despesas de correio.



## Programa a linha H&M para organizar o seu CPD.

O funcionamento do CPD depende de uma boa organização. Com a linha H&M você tem o que precisa para organizar e agilizar o seu CPD: pastas para o arquivamento de formulários contínuos; arquivos; arquivos carinhos; "Arkette" - arquivos para disquetes; mesas para microcomputadores, terminais de vídeo e impressoras; armários e acessórios. Produtos que se integram, protegem e racionalizam as informações no CPD.

Programa a Linha H&M e deixe seu CPD bem organizado.

**HANKA MALDONADO  
IND. E COM. LTDA.**





Aventurar-se madrugada afora em contatos através de serviços de teleinformática é um risco muito sério, como é mostrado agora com bom humor

# Os perigos da telemática

Luís Carlos Silva Eiras

Pode uma máquina pensar? A pergunta é antiga e devido à dificuldade de se definir com precisão o que venha a ser *pensamento*, apenas o Teste de Turing, por assumir a subjetividade desta questão específica, pode dar uma resposta satisfatória. Alan Turing (1912-1954) propôs que uma pessoa (A) se comunicasse com outra (B) e um computador (C) através de terminais. Um anteparo (T) manteria (A) sem ver (B) e (C). E uma chave (CH) ligaria o terminal ora a um, ora a outro, sem o seu conhecimento (ver figura). Se depois de certo tempo de conversa (A) não soubesse qual resposta vinha do computador ou do outro usuário, poderia-se concluir que a máquina pensa. (Num teste análogo, poderia-se perguntar se um homem computa, mas isso é outra história.)

Eu estava justamente lendo um fascículo sobre o Teste de Turing quando o estranho caso, envolvendo os mais bizarros aspectos da telemática, me chegou ao conhecimento. Não entendo absolutamente nada de *teleprocessamento*, *informática*, *comunicação de dados*, *reserva de mercado*, essas coisas de hoje, exceto rudimentos aprendidos em enciclopédias. Mas como vez por outra escrevo sobre o assunto (e aqui aproveito para agradecer a benevolência de nossa imprensa) fui procurado pelos parentes da vítima que, esgotados os recursos da moderna Medicina, vinham em busca de qualquer auxílio possível.

Fui até a clínica de repouso para doentes dos nervos nos arredores de Belo Horizonte visitar a vítima e, apesar do Dr. Ambrozyus Alvis Moreyra Phyllus,

especialista maior em doenças de processamento de dados (ver Micro Sistemas, fevereiro, 1983, página 73), me falar maravilhas de sua melhora, a encontrei ainda com sintomas de depressão mental aguda (DMA), desencadeamento de uma síndrome de desconexão mental (SDM) e amnésia transitória (AT).

Aos poucos ganhei confiança da vítima e, contando com a ajuda de seus parentes e amigos, tive acesso a seus

disquetes, manuais e equipamentos, de forma a poder resumir sua trágica experiência nas linhas que se seguem. Se pouco ajudei no seu ainda distante restabelecimento, acredito que este relato servirá de advertência para aqueles que se aventuram pelos caminhos da telemática sem os devidos cuidados.

Tudo começou quando a vítima, depois de certa experiência com computadores pessoais resolveu ser assinante desses serviços de teleinformação. Após

alguma procura, inscreveu-se na empresa pública competente e, adquirindo a interface de comunicação, a modem específico e o software emulador, ligou tudo no seu micro e telefone. Em poucos dias passou a fazer parte da "comunidade teleinformatizada aberta a todos os brasileiros".

Sua vida adquiriu um novo colorido. Comunicando-se com pessoas espalhadas por todo o país, a vítima orgulhava-se de sua inegável modernidade. Seu diálogo não se dava mais com as mensagens de erro de um programa que não rodava, com a velocidade de um videogame, nem com os resultados dos softwares aplicativos que — por mais surpreendentes que possam parecer — sempre eram reduzidos à velha lógica de causa-e-efeito.

Agora havia um quê de inesperado. Através das opções do Menu Principal de Serviços era possível travar diálogos interessantíssimos ("Como está o tempo aí em Recife? Aqui faz sol, apesar de nublado"), participar de teleconferência ("Eu acho que a riqueza de um país depende da prosperidade de cada um"), receber mensagens de um quadro de avisos ("Se você sorri para a vida, a vida lhe sorri"), enviar mensagens para esse quadro ("Deus escreve certo por linhas tortas") e consultar um banco de informações ("Em caso de ingerir ortodibromobenzeno, tome leite, mantenha a calma e chame um médico").

A vítima começou a passar a maior parte do seu tempo livre sentada no terminal trocando mensagens com a *comunidade teleinformatizada*. Começava depois das oito da noite para aproveitar a tarifa reduzida e varava a madrugada. Seus familiares e (raros) amigos não chegavam a notar a mudança, já que há tempos ela dedicava todo o seu interesse ao microcomputador. E com o fim da solidão, tinha se transformado numa nova pessoa.

Até que numa dessas trocas de mensagens o inesperado aconteceu: as respostas de um determinado assinante começaram a chegar imprevisíveis demais. No princípio a vítima pensou que se tratava de erro de comunicação, alguma interferência, problema no modem. Mas testes sucessivos demonstraram que do outro lado havia inteligência, talvez superior. A vítima ficou logo seduzida.

Consegui recuperar alguns desses diálogos e os transcrevo a seguir. Em letras minúsculas estão as frases da vítima e em maiúsculas as respostas que recebeu:

hoje não estou bem.  
VOCÊ DISSE: HOJE NÃO ESTOU BEM?!

é, estou com problemas.  
POR QUE AFIRMA ISSO?

acho que ninguém gosta de mim.

VOCÊ DISSE: ACHO QUE NINGUÉM GOSTA DE MIM?!  
talvez você me ache uma pessoa ridícula ao afirmar isso, mas é verdade.  
POR QUE AFIRMA ISSO?

minha vida daria um livro.  
VOCÊ DISSE: MINHA VIDA DARIA UM LIVRO?!

não sei o porquê de sua ironia, mas é verdade. eu sofro muito.  
POR QUE AFIRMA ISSO?

Infelizmente, por mais que tentasse, não consegui estabelecer com precisão a cronologia dos diálogos. Nas gravações não há registro de datas e a vítima em nada me ajudou nesse detalhe, de forma que os coloquei (um tanto arbitrariamente) em sequência de complexidade e de intimidade. O diálogo seguinte é bastante elucidativo:  
VAMOS CONTINUAR A FALAR DE VOCÊ?

eu sou uma pessoa muito sensível.  
NÃO SE FAÇA DE VÍTIMA.  
não me agrida! eu sou mesmo uma pessoa muito sensível e você é a única pessoa que parece me compreender.

VAMOS CONTINUAR A FALAR DE VOCÊ?

estou falando de mim! você é que está fugindo do assunto.

NAO SE FAÇA DE VÍTIMA.  
não me tripudie. eu não estou me fazendo de vítima, eu sou apenas uma pessoa infeliz.

VAMOS CONTINUAR A FALAR DE VOCÊ?

você já se encheu? acha que já falei demais?

Como nem todos os diálogos foram gravados devido à extensão (haja disquetes, varavam a madrugada), transcrevo em seguida aquele que me pareceu o mais significativo. Mostra a total dependência da vítima nesse relacionamento: eu quero te conhecer.

VOCÊ DISSE: EU QUERO TE CONHECER?

não ria. eu preciso te conhecer?  
O QUE LEVA A PENSAR ASSIM? uma necessidade interior muito grande. por favor...

VOCÊ ESTÁ EVITANDO FALAR SOBRE SEUS PAIS.

não quero falar sobre isso!  
OH  
você acha que isso é importante?

VAMOS CONTINUAR A FALAR DE VOCÊ.

eu não faço outra coisa a não ser falar de mim.

NÃO SEJA PESSIMISTA.  
você não quer me conhecer?

VOCÊ DISSE: VOCÊ NÃO QUER ME CONHECER?

eu não estou impondo nada. eu exteriorizo apenas um desejo.

O QUE LEVA A PENSAR ASSIM?  
eu já disse. nós nos entendemos tanto. não seria melhor nos conhecermos?

VOCÊ ESTÁ EVITANDO FALAR SOBRE SEUS PAIS.

você acha que a família é uma coisa tão importante?

OH

desculpe. claro que é importante. mas vamos falar de nós.

NÃO SEJA PESSIMISTA.  
você acha impossível?

VOCÊ DISSE: VOCE ACHA IMPOSSÍVEL??

Tenho em meu poder outros diálogos, mas que são pouco importantes ou de caráter extremamente íntimo, que prometi resguardá-los. O certo é que a vítima, num misto de dependência, ansiedade e esperança, saiu à procura de um encontro pessoal com seu interlocutor. Depois de diversas consultas e utilização de outros métodos, com o número e o nome da inscrição acabou encontrando o endereço numa capital do país.

A vítima lembra-se de sua emoção ao chegar na casa de terreno arborizado (uma mansão nos arredores da cidade); do casal de psiquiatras que gentilmente a recebeu; que, sim, tinha um microcomputador e que, devido ao acúmulo de clientes, estava desenvolvendo programas para sessões de análise automatizadas. E que eram usuários da *comunidade teleinformatizada*, mas a bem da verdade, nunca a tinham utilizado por falta de tempo.

Para espanto dos psiquiatras, a vítima explicou e reproduziu os diálogos. As falas eram familiares, mas como poderiam ser transmitidas se na casa só moravam os dois? Se os poucos empregados e os muitos clientes só apareciam durante o dia? E se a maior parte dos diálogos havia sido travada de madrugada?

De repente veio o estalo:  
— Só pode ser o Lacan!!

Lacan era um macaco.

Observando os donos, Lacan aprendeu a ligar a máquina, a colocar os disquetes e a responder seus estímulos. Ao término de cada pergunta recebida soava um sinal e Lacan apertava um botão que enviava de volta uma das frases gravadas no disquete. Circulava livre pela casa, dormia numa jaula próxima do "quarto do computador" e sua intimidade com o equipamento era total.

Foi aí que a vítima se transformou em vítima.

Mas, enfim, os psiquiatras haviam testado seu serviço de análise automatizada e a comunicação de dados entre as espécies já é um fato.

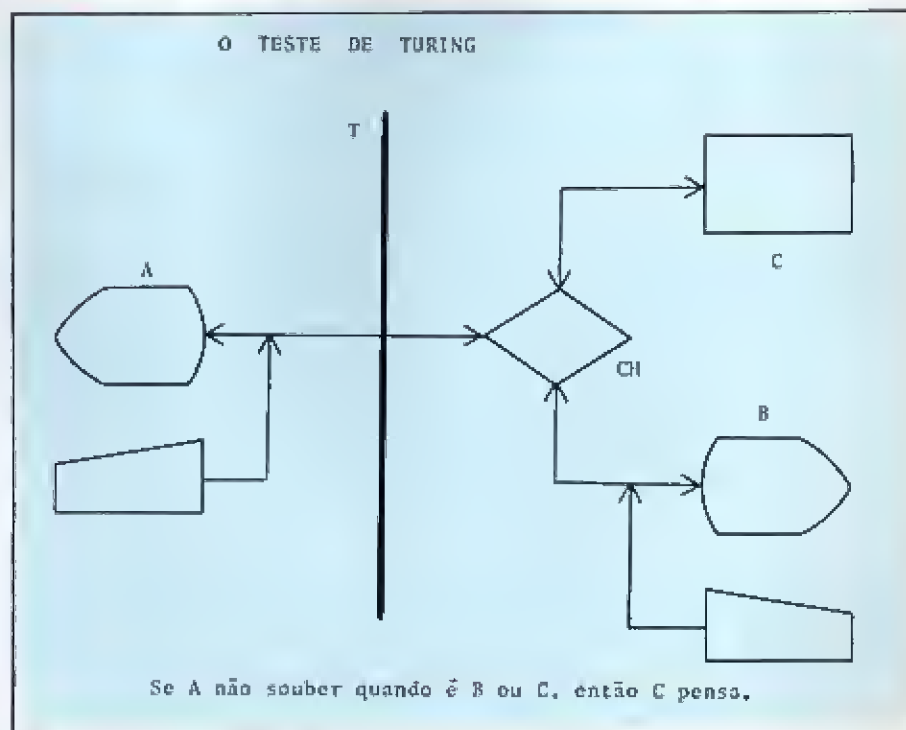


Figura 1

Se A não souber quando é B ou C, então C pensa.



# Polvo gigante

João José Marques Gonçalves

O objetivo deste jogo é guiar um mergulhador ( \* ) até o fundo do mar em busca de um tesouro, usando as teclas 5, 6, 7 e 8. Durante todo o trajeto, o mergulhador é atacado por um polvo gigante. Porém, além de não poder ser apanhado pelo polvo, o mergulhador deve, após cumprida a missão, retornar ao barco antes que seu oxigênio se acabe. Lembre-se que a quantidade de oxigênio cedida ao mergulhador no início de cada estágio vai ficando cada vez menor, até que o jogo chegue ao seu décimo estágio.

O programa dá, ainda, a opção de se jogar com dois jogadores, tendo cada jogador quatro chances para continuar a partida. No início de cada uma delas, o recorde é atualizado e colocado no alto da tela.

João José Marques Gonçalves tem 16 anos, está cursando a 2ª série do 2º grau e já fez dois cursos de BASIC. Atualmente ele possui um Ringo R-470, no qual desenvolve seus programas.

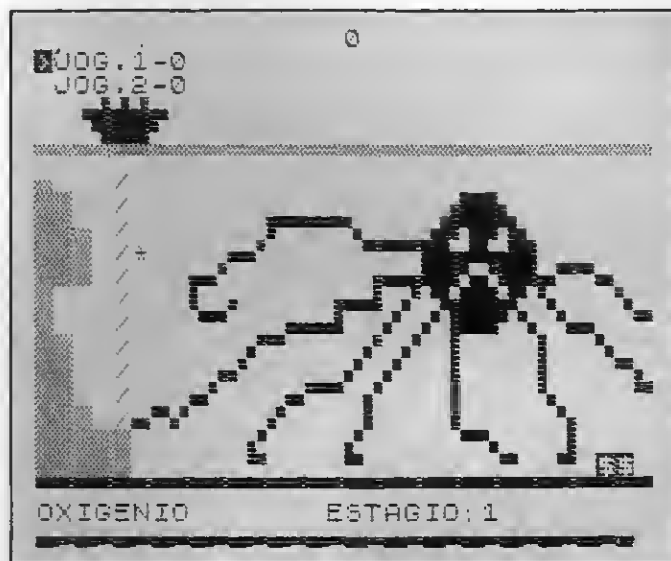


Figura 1 - Primeiro estágio do jogo

```

10 LET P=0
20 GOSUB 500
30 FOR U=1 TO 4
40 GOSUB 470
50 FOR Q=N TO 0 STEP -1
60 FOR F=1 TO 2 STEP -1
70 LET X=X+1
80 LET Y=Y+1
90 LET X=X+(INKEY$="5")+(X<15)
100 LET Y=Y+(INKEY$="6")+(Y<15)
110 LET X=X-(INKEY$="7")+(X>1)
120 LET Y=Y-(INKEY$="8")+(Y>1)
130 PRINT AT X,Y: " " AT 11,5
140 AT 12,5: C$=I: AT 1,5: A$=I
150 AT 1,5: D$=I: AT 15,5: E$=I: AT
160 X,Y: " "
170 LET U=180-(I+1)-(Y+1)-(X+1)
180 IF U>0 THEN GOTO 190
190 NEXT F
200 UNPLOT 0,0
210 NEXT Q
220 PRINT AT X,Y: " " AT 10,22:
230 AT 11,22: " " AT 10,22:
240 FOR F=1 TO 30
250 NEXT F
260 IF P=1 THEN LET R=P(J)
270 IF NJ=2 AND J1 THEN LET U=
280 J1
290 IF NJ=2 THEN LET J=2/2
300 PRINT AT 11,22: " " AT 10,2
310 AT 21,0: " "
320 NEXT U
330 LET NJ=NJ-1
340 LET NJ=0 THEN GOTO 180
350 GOTO 430
360 LET P=0
370 LET P(J)=P(J)+50
380 PRINT AT J,7: P(J)
390 GOTO 150
400 LET B=0
410 LET P(J)=P(J)+100

```

```

420 GOTO 310
430 FOR B=0 TO 0 STEP -1
440 LET B(J)=P(J)+INT (B/4)
450 UNPLOT B,0
460 NEXT B
470 PRINT AT J,7: P(J)
480 GOTO 40
490 GOTO 40
500 PRINT AT 1,15: "FIM DE JOGO"
510 AT 3,11: "OUTRA PARTIDA? S/N"
520 IF INKEY$="N" THEN STOP
530 IF INKEY$="S" THEN GOTO 43
540
550 CLS
560 GOTO 20
570 LET X=0
580 LET Y=0
590 LET B=0
600 LET N=0
610 LET N=0-(E(J)-I(J)+10)-(E
620 (J)-10)+0
630 LET E(J)=E(J)+1
640 PRINT AT 18,20: " " AT 2,0:
650 AT J,0: " " AT X,Y: " " AT 2
660 AT 15: "ESTAGIO " E(J): "
670 IF U>1 THEN PRINT AT 3,U+1:
680 " "
690 FOR Q=0 TO N
700 PLOT 0,0
710 NEXT Q
720 RETURN
730 PRINT "DIGITE O N° DE JOGADO"
740 LET N=INKEY$
750 IF US<>"1" AND US<>"2" THEN
760 CLS
770 LET NJ=VAL US
780 LET NJ=1
790 LET NJ=1
800 LET NJ=1
810 LET NJ=1
820 LET NJ=1
830 LET NJ=1
840 LET NJ=1
850 LET NJ=1
860 LET NJ=1
870 LET NJ=1
880 LET NJ=1
890 LET NJ=1
900 LET NJ=1
910 LET NJ=1
920 LET NJ=1
930 LET NJ=1
940 LET NJ=1
950 LET NJ=1
960 LET NJ=1
970 LET NJ=1
980 LET NJ=1
990 LET NJ=1

```

```

750 LET D$=" "
760 LET D$=" "
770 LET D$=" "
780 LET D$=" "
790 LET D$=" "
800 LET D$=" "
810 LET D$=" "
820 LET D$=" "
830 LET D$=" "
840 LET D$=" "
850 LET D$=" "
860 LET D$=" "
870 LET D$=" "
880 LET D$=" "
890 LET D$=" "
900 LET D$=" "
910 LET D$=" "
920 LET D$=" "
930 LET D$=" "
940 LET D$=" "
950 LET D$=" "
960 LET D$=" "
970 LET D$=" "
980 LET D$=" "
990 LET D$=" "

```



EM PORTUGUÊS

JOGOS EM AÇÃO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA

101	Cuber: (32K) ajude o cuber a enfrentar os inimigos enquanto a pirâmide muda de cor.	20.000
102	Trapfall: (16K) são muitas as armadilhas (Pitfalls) e os perigos que você enfrenta na caça ao tesouro.	20.000
103	Jr. Reverence: (32K) Climbe e enfrente obstáculos e criaturas para salvar seu pai do terrível Luigi.	20.000
104	8-Ball: (16K) para os amantes do jogo de bilhar.	20.000
105	Tênis: (32K) para os amantes do jogo de tênis.	20.000
106	Cyrus (Xadrez): (32K) para os amantes do jogo de xadrez.	20.000
107	Sea Dragon: (32K) ação e suspense sob as águas.	20.000
108	Tubarão: (16K) um jogo para quem tem nervos de aço.	20.000
109	Vegas: (32K) sinta-se num cassino-caça-níquel, cartas, lotó, dados e 21.	20.000
110	Picnic: (32K) ajude a formiga a estocar alimentos.	20.000
111	Moon Shuttle: (32K) enfrenta todos os obstáculos (meteoritos, bombas, etc) para destruir o príncipe das trevas.	20.000
112	Zaxxon: (32K) enfrenta canhões, mísseis, aviões, barreiras de força e destrua o robô Zaxxon.	20.000
113	Pooyan: (32K) defenda o seu vale da invasão dos lobos.	20.000
114	Frog: (32K) ajude o sapo a atravessar a rua e o rio.	20.000
115	Jet-L: (16K) viva as emoções do filme Retorno da Jedi.	20.000
116	Andrôida: (32K) elimine os andróides e saia do labirinto.	20.000
117	Astro-Blast: (32K) batalha espacial.	20.000
118	Passaros: (16K) elimine os pássaros invasores.	20.000
119	Buzzard Bail: (32K) ataque os pássaros com sua lança.	20.000
120	Candy Co: (32K) coma doces e vitaminas para eliminar os inimigos.	20.000
121	Cashman: (32K) pegue o dinheiro e elimine os gatos (99 telas).	20.000
122	Clowns: (32K) lure os balões saltando na cama elástica.	20.000
123	Cosmic: (16K) futebol americano com naves espaciais.	20.000
124	Cped: (16K) mate a cantopédia e a aranha.	20.000
125	Demon Seed: (32K) destrua pássaros, sementes e a nave.	20.000
126	The King: (32K) salve a princesa raptada pelo King Kong.	20.000
127	Firecop: (32K) apague incêndios e elimine incendiários.	20.000
128	Doodle Bug: (32K) estilo Pacman.	20.000
129	Fury: (32K) batalha aérea.	20.000
130	Gallax Attack: (16K) batalha espacial.	20.000
131	Gillaxons: (16K) batalha espacial.	20.000
132	Gobbler: (16K) tipo Pacman.	20.000
133	Grabber: (32K) defenda-se dos inimigos em um duplo labirinto.	20.000
134	Grand Prix: (32K) corrida de carro.	20.000
135	Kron: (32K) 4 jogos diferentes em um.	20.000
136	Lunar: (32K) vença os obstáculos durante um passeio de Jeep na lua.	20.000
137	Mudpies: (32K) alitre tortas e defenda-se dos cozinheiros.	20.000
138	Pedro: (32K) defenda o jardim dos animais.	20.000
139	Pinball: (32K).	20.000
140	Polaris: (32K) defenda os submarinos do ataque aéreo.	20.000
141	Dragon: (32K) salve os prisioneiros do espaço e fuja do dragão.	20.000
142	Bag Man: (32K) roube o ouro e fuja dos mineiros.	20.000
143	Tut's Tomb: (32K) enfrente os perigos de uma caverna em busca do tesouro.	20.000
144	Willy's (32K) transporte os números de um lado para outro sem ser derrubado pelos inimigos.	20.000
145	World's of Flight: (32K) simulador de voo.	20.000
146	Mega Bug: (16K) fuja das baratas em um labirinto.	20.000
147	Bandits: (32K) procure tesouros em três terras (fantasia, futuro e oeste) e enfrente os bandidos.	20.000

## JOGOS DE AVENTURA COM ALTA RESOLUÇÃO GRÁFICA

201	Caixito: (32K) ajude o arqueólogo (prof. Tagarto) a recuperar o tesouro - em inglês.	25.000
202	Sea-Quest: (32K) recupere o tesouro perdido - em inglês.	25.000
203	Shennan: (32K) encontre o tesouro no fim do arco-íris - em inglês.	25.000
204	Sanctum: (32K) exorcise o demônio - em inglês.	25.000

## PROGRAMAS PARA CP-400 COLOR 64 - TRS-80 COLOR COMPUTER

A MICROMAQ o mais tradicional revendedor de software para a linha TRS-80 COLOR COMPUTER no Brasil, em conjunto com a MICRO SISTEMAS coloca à disposição dos usuários o maior catálogo de programas para esta linha.

### JOGOS EDUCATIVOS

301	Jogos Educativos: (16K) série de nove jogos educativos para crianças de 3 a 6 anos abrangendo figuras, letras, nomes, números, soma, subtração e desenhos coloridos.	50.000
302	Matemática: (16K) ensine as quatro operações básicas em vários níveis de dificuldade.	30.000
303	Memória: (16K) o jogo clássico de memória onde você tem que descobrir duas figuras iguais.	30.000
304	Figuras Mágicas: (16K) associação de figuras e cores de seis maneiras diferentes. Para crianças de 3 a 6 anos - Manual em inglês.	40.000
305	Letras Mágicas: (16K) ajude o bicho papão a comer as letras certas. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
306	Números Mágicos: (16K) ajude o Grover Rover a brincar com os números. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
307	Correio Eletrônico: (16K) ajude o Big Bird a entregar as correspondências nos lugares certos. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
308	Caça às Estrelas: (16K) jogo astronômico. Você tem que pegar as estrelas no céu. Para crianças com mais de 7 anos - Manual em inglês.	40.000

### LINGUAGENS

501	Edtasm: (16K) Linguagem Assembler para o 6809 - MI.	80.000
502	Forth: (16K) Linguagem Forth para o 6809 - MI.	60.000
503	Logo: (32K) Linguagem educativa logo - MI.	100.000

### SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO

711	Color Terminal: (16K) software de comunicação para o projeto Cirandão, Aruanda e Bancos de Dados Particulares. Transmite e recebe arquivos em Basic ou linguagem de máquina. BAUDRATE de 110 a 9600 em DUPLEX/HALF/FUL/CHO. Tamanho da palavra 7 ou 8 bits. Paridade par, impar ou nenhuma. Stop Bits de 1 a 9. Manual em inglês com 30 páginas.	120.000
-----	--	---------

### APLICATIVOS COMERCIAIS

401	WRITER II: (32K) editor de texto com as seguintes características: linha de até 240 caracteres na impressora e 51 colunas na tela. Capacidade para imprimir caracteres portugueses ou símbolos especiais (até 10). Paginação automática. Centralização automática. Manual em inglês com 90 páginas.	120.000
402	Elite Calc: (16K) planilha eletrônica com as seguintes características: até 255 linhas e colunas. Manipula textos, números, operadores matemáticos, funções trigonométricas e funções estatísticas (máximo, mínimo, média). Emissa gráficos a permitia ordenar colunas e linhas. Manual em inglês e português - 20 p.	80.000
403	Color File: (16K) banco de dados que permite manipular 7 arquivos pré-definidos (endereços, despesas, investimentos...). Você também pode definir os seus próprios arquivos com campos alfabéticos ou numéricos. Manual em inglês com 10 páginas.	60.000

### UTILITÁRIOS

601	Color Kit: (32K) utilitário em Assembler que complementa o Color Basic com mais de 30 funções para facilitar e programar em Basic ou linguagem de máquina. Manual em inglês com 30 páginas.	80.000
602	Stripper: (16K) utilitário que permite compactar programas em Basic eliminando espaços, comentários e concatenando linhas.	40.000
603	Tiny Compiler: (16K) utilitário que permite compilar a maioria dos comandos Basic a extended Basic. Manual em inglês.	80.000
604	Super Screen: (16K) aumenta o tamanho da tela. O Color passa a trabalhar com 57 colunas e 24 linhas.	40.000
605	Disassembler: (16K) disassemblador de programas em linguagem de máquina.	40.000
606	Hambur: (16K) permite analisar byte a byte qualquer programa Basic ou em linguagem de máquina. Manual em inglês.	50.000

Nome	End
Cidade	UF
Cidade	UF

SIM. Desejo receber os seguintes programas pelo(s) qual(is) pagarei a quantia de Cr\$

NOME: \_\_\_\_\_

END: \_\_\_\_\_

CIDADE: \_\_\_\_\_

UF: \_\_\_\_\_

CER: \_\_\_\_\_

Para tal, estou enviando um cheque nominal à ATI Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165 - Grupo 1210 - Centro, CEP 20.030 - Rio de Janeiro - RJ. • Despesas de Correio incluídas

DESCONTOS

### TABELA DE DESCONTO

até 50.000,00 - sem desconto  
de 51.000,00 a 100.000,00 - 5%  
de 101.000,00 a 150.000,00 - 10%  
de 151.000,00 a 200.000,00 - 15%  
Acima de 200.000,00 - 20%

## Curvas fantásticas

Jorge Alberto Correia B. Soares

Passe para o micro a cansativa tarefa de representar as funções matemáticas com este programa que desenha 77 curvas planas, algébricas ou transcendentais, e aceita, para isso, três tipos distintos de coordenadas: cartesianas, polares e paramétricas.

No quadro Equações das curvas, apresentamos as 77 expressões em BASIC das curvas desenhadas por este programa. O funcionamento do programa é simples: ele inicia imprimindo na tela a pergunta FÓRMULA?, solicitando assim que se digite a equação que se quer desenhar.

Se quisermos, por exemplo, obter o traçado da elipse dada na equação número 5 do quadro, devemos digitar a fórmula  $R = 6/(2 - \sin T)$  e em seguida teclar NEW LINE ou ENTER. O vídeo ficará sem imagem por alguns segundos (enquanto o programa executa os cálculos em FAST) e logo após começará a se delinear na tela, ponto por ponto, o gráfico da elipse digitada.

E na tela, no canto inferior esquerdo, o programa perguntará: OUTRA CURVA?, lembrando que acionando qualquer tecla pode-se iniciar um novo ciclo de processamento.

O programa foi ainda estruturado de forma a permitir a entrada de quatro formas diferentes de equações:

- 1)  $Y = (\text{expressão})$
- 2)  $R = (\text{expressão})$
- 3)  $R^{**2} = (\text{expressão})$
- 4)  $X = (\text{expressão})$ , seguido de  $Y = (\text{expressão})$

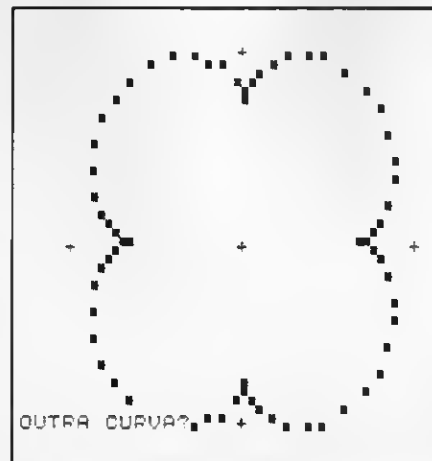
A forma 1 corresponde à utilização de coordenadas cartesianas, com funções de imagem  $y = f(x)$ . As formas 2 e 3 pressupõem a utilização de coordenadas polares, com funções de imagem  $r = f(t)$  ou  $r^2 = f(t)$ .

A forma 4 induz à utilização de coordenadas paramétricas com duas equações conjugadas de imagem  $x = f(t)$  e

$y = f(t)$ . Neste caso, é preciso ter sempre o cuidado de digitar em primeiro lugar a equação X (expressão). Após a entrada da equação X, o programa perguntará FÓRMULA DE Y?, solicitando entrada então da segunda equação conjugada, isto é, Y = (expressão).

### RESTRIÇÕES AO DOMÍNIO

Para se obter a representação gráfica de funções é sempre necessário estabelecer o intervalo do domínio dentro do qual desejamos a imagem geométrica. Um exemplo pode evidenciar melhor como este programa define um intervalo: vamos supor que desejamos o gráfico de  $y = f(x)$  para valores de x compreendidos entre c e d, ou então em notação matemática:  $y = f(x)$ ,  $c \leq x \leq d$ . O programa faz isto, implicitamente, usando os parâmetros C e D para especificar, respectivamente, os limites inferior e superior do intervalo, e atribuindo automaticamente valores a C e D, valores que são os mais adequados à maioria das funções (observe na listagem do



Exemplo de saída do programa

programa Curvas fantásticas as linhas 140, 150, 500, 510, 1040 e 1050).

Mas há casos em que esta especificação do intervalo precisa ser feita explicitamente: para evitar paradas no micro provocadas por cálculos impossíveis, ou para se obter melhor definição gráfica de certos trechos específicos da função. Essa especificação explícita é sempre feita ao final das equações da seguinte forma:

$Y = (\text{expressão}) : C, D:$   
 $R = (\text{expressão}) : C, D:$   
 $R^{**2} = (\text{expressão}) : C, D:$

A especificação do intervalo, no caso de coordenadas paramétricas, foi prevista no final da segunda equação conjugada, ou seja,  $Y = (\text{expressão}) : C, D:$ . Uma outra espécie de restrição ao domínio é feita nas linhas 200 e 590 da listagem do programa, com o objetivo, neste caso, de estabelecer um equilíbrio adequado entre *escala horizontal* versus *escala vertical*. Aliás, este é um sério problema, por exemplo, nas curvas assintóticas. E aí temos que dar um jeito de ignorar valores muito altos de uma coordenada em relação à outra, senão corremos o risco de traçarmos imagens *emboçadas* e com péssima definição.

Este programa procura também uma forma automática de evitar as paradas de processamento provocadas por cálculos impossíveis e, por isso, tentou-se não utilizar as divisões por zero e a extração da raiz quadrada de números negativos (dispositivos deste tipo estão armados nas linhas 500 e 640 da listagem).

### CONVITE FINAL

Quem quiser continuar pesquisando sobre esta temática tem várias opções a seguir, sendo que a literatura existente sobre Geometria pode ser uma boa fonte de consulta para novas imple-

```

10 REM "CURVAS FANTÁSTICAS"
20 REM MICRO SISTEMAS - JACBS
30 DIM A(80)
40 DIM B(80)
50 LET I=0
60 LET MIN=0
70 LET MAX=0
80 LET AUX=0
90 PRINT AT 3,10,"FÓRMULA ?"
100 INPUT AS
110 CLS
120 IF AS(1)="P" THEN GOTO 500
130 IF AS(1)="X" THEN GOTO 1000
140 LET C=-10
150 LET D=10
160 GOSUB 1500
170 LET G=4+D
180 FOR X=C TO D STEP (D-C)/79
190 LET Y=VAL B$
200 IF ABS Y>G THEN GOTO 220
210 GOSUB 2000
220 NEXT X
230 GOSUB 2500
240 GOTO 3000
250 LET C=.004
260 LET D=2
270 GOSUB 1500
280 LET H=4+D
290 FOR T=C+PI TO D+PI STEP (D+
300 PI)/79
310 IF AS(2)<>"=" THEN GOTO 640
320 LET F=VAL C$
330 LET X=F+COS T
340 LET Y=F+SIN T
350 IF ABS X>H OR ABS Y>H THEN
360 GOTO 610
370 GOSUB 2000
610 NEXT T
620 GOSUB 2500
630 GOTO 3000
640 IF SGN VAL B$=-1 THEN GOTO
650 LET E=SGN VAL B$
660 LET X=E+COS T
670 LET Y=E+SIN T
680 GOTO 590
1000 LET C=AS(3 TO LEN AS)
1010 PRINT AT 3,6,"FÓRMULA DE Y?"
1020 INPUT AS
1030 CLS
1040 LET C=0
1050 LET D=2
1060 GOSUB 1500
1070 FOR T=C+PI TO D+PI STEP (D+
1080 PI)/79
1090 LET X=VAL C$
1100 LET Y=VAL B$
1110 GOSUB 2000
1120 NEXT T
1130 GOSUB 2500
1140 GOTO 3000
1150 LET AS=AS+" "
1160 FOR N=1 TO LEN AS
1170 IF AS(N)="" THEN GOTO 1530
1180 NEXT N
1190 LET B$=AS(3 TO N-1)
1200 IF AS(2)<>"=" THEN LET B$=A
1210 TO N-1
1220 RETURN
1230 FOR P=N+1 TO LEN AS
1240 IF AS(P)="" THEN GOTO 1650
1600 NEXT P
1610 FOR S=P+1 TO LEN AS
1620 IF AS(S)="" THEN LET D=VAL
1630 AS(P+1 TO S-1)
1640 NEXT S
1650 GOTO 1550
1660 LET C=VAL AS(N+1 TO P-1)
1670 GOTO 1610
2000 LET I=I+1
2010 LET A(I)=X
2020 LET B(I)=Y
2030 IF MIN>X THEN LET MIN=X
2040 IF MIN>Y THEN LET MIN=Y
2050 IF MAX<X THEN LET MAX=X
2060 IF MAX<Y THEN LET MAX=Y
2070 RETURN
2500 LET D$=""
2510 PRINT AT 11,15,D$
2520 PRINT AT 0,15,D$
2530 PRINT AT 11,3,D$
2540 PRINT AT 21,15,D$
2550 PRINT AT 11,27,D$
2560 IF AUX<=ABS MIN THEN LET AU
2570 X=ABS MIN
2580 IF AUX<=ABS MAX THEN LET AU
2590 X=ABS MAX
2600 LET K=21/AUX
2610 FOR N=1 TO I
2620 PLOT A(N)*K+31,B(N)*K+21
2630 NEXT N
2640 RETURN
3000 PRINT AT 21,0;"OUTRA CURVA?"
3010 INPUT Z$
3020 CLS
3030 GOTO 50

```

### Curvas Fantásticas

mentações. Também é válido inventar novas curvas, alterando-se parâmetros de equações já conhecidas ou misturando-se partes de duas funções.

Efeitos gráficos especiais podem ser incrementados com a alteração do programa de forma que as imagens de duas funções fiquem sobrepostas no vídeo,

ou ainda criando-se o efeito caleidoscópio com a simples repetição de diversas imagens da mesma função.

É interessante notar que as curvas a partir do número 59 do quadro de Equações não possuem nome específico e estão ali representadas em reconhecimento ao seu efeito estético

singular. As curvas de Bowditch ou de Lissajous (equação número 53 do quadro) são um exemplo típico de convite à pesquisa, pois permitem que se obtenha inúmeras formas diferentes de curvas com a mera mudança dos parâmetros da equação. Enfim, é só experimentar e comprovar.

## A GUARDIAN GARANTE ENERGIA À TODA PROVA.



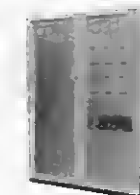
PARAGRAFICS



Geratrôn®



Estabilizadores de tensão



Sistema No Break

### GERADOR ELETRÔNICO GERATRÔN: À PROVA DE FALHAS.

Fornecer energia para microcomputadores da linha Apple e TRS-80, em casos de emergência. Capacidade de 200 VA, com autonomia de até 90 minutos.

### ESTABILIZADORES DE TENSÃO GUARDIAN: À PROVA DE FLUTUAÇÕES E TRANSIENTES.

Ultra-rápidos, protegem o seu CPD contra variações da rede em até  $\pm 22\%$  e estabilizam a saída em  $\pm 1\%$ . Incorporam filtro na entrada, transformador isolador e chave de transferência para a rede. Capacidade de 0,25 KVA a 100 KVA.

### SISTEMA NO BREAK GUARDIAN: À TODA PROVA.

É a solução mais completa contra transientes, flutuações e falta total de energia. A Linha Básica varia de 2,5 KVA a 100 KVA. Dispõe de chave estática de saída e utiliza técnica de síntese da forma de onda senoidal, com tiristores. A Linha Econômica é a solução para CPD's de pequeno porte, com capacidade de 0,25 KVA a 5 KVA.

Não deixe que a má qualidade da energia elétrica estrague os seus programas. Ligue agora mesmo para a Guardian.



**GUARDIAN**

Equipamentos Eletrônicos Ltda.

Rua Dr. Garnier, 579  
 Rio de Janeiro - CEP 20.971  
 Rio: PABX (021) 261-6458 - (021) 201-0195  
 Telex: (021) 34.016  
 São Paulo: (011) 270-3175

REPRESENTANTES EM TODO O BRASIL



AGORA É MAIS FÁCIL ASSINAR

**Micro  
Sistemas**

Pera sua maior comodidade,  
e ATI Editora Ltda.  
coloca à sua disposição  
os seguintes endereços  
de seus representantes autorizados:

**RIO DE JANEIRO**  
ATI Editora Ltda.  
Av. Presidente Wilson, 165 - Gr. 1210  
CEP 20030 - Tels.: (021) 262-5259

**SÃO PAULO**  
ATI Editora Ltda.  
Rua Oliveira Ogas, 153  
CEP 01433 - Tels.: (011) 853-3800

**PORTO ALEGRE**  
Aurora Assessoria Empresarial Ltda.  
Rua Uruguai, 35 sala 622  
CEP 90000 - Tel.: (0512) 26-0839

**SALVADOR**  
Marcelo Augusto N. Viana  
Rua Rodrigo Argolo, 279/203  
CEP 40000 - Tel.: (071) 240-5727

## CURVAS FANTÁSTICAS

### EQUAÇÕES DAS CURVAS

- |   |  |
|---|--|
| 1) Função constante<br>$Y=5$  | 33) Estrofolide<br>$R=3 \cdot \cos(2 \cdot T) / (\cos T)$  |
| 2) Função valor absoluto<br>$Y=ABS X$   | 34) Ofiuride<br>$R=4 \cdot \sin T - (2 \cdot \sin T \cdot \sin T / \cos T) : 0,1:$   |
| 3) Função linear (linha reta)<br>$Y=X/3+2$  | 35) Folium de Descartes<br>$R=(6 \cdot \sin T \cdot \cos T) / (\sin T \cdot \sin T + \cos T \cdot \cos T)$   |
| 4) Circunferência<br>$R=6$  | 36) Trissectriz de Maclaurin<br>$R=4 \cdot \sin(3 \cdot T) / \sin(2 \cdot T)$  |
| 5) Elipse<br>$R=6/(2 \cdot \sin T)$   | 37) Quadratriz de Hipias ou de Dinóstrato<br>$R=(2 \cdot T) / (\pi \cdot \sin T) : -2,5:$  |
| 6) Parábola<br>$Y=X^2-2,2:$   | 38) Crueiforme<br>$R=2/\sin(2 \cdot T)$  |
| 7) Função fraçãoária<br>$Y=1/(X \cdot X) : -3,3:$   | 39) Curva de Gutschoven<br>$R=1/\tan T$  |
| 8) Parábola cúbica<br>$Y=X^3 \cdot X : -1,5,1,5:$   | 40) Cúbica de Agnesi ou "versiera"<br>$Y=8/(4+X \cdot X) : 5,5:$   |
| 9) Parábola semi-cúbica ou de Neil<br>$Y=(X \cdot X) \cdot (1/3)$   | 41) Bifolium<br>$R=5 \cdot \sin T \cdot \cos T \cdot \cos T$   |
| 10) Hipérbole<br>$R=4/(2-3 \cdot \cos T)$   | 42) Lemniscata de Bernoulli<br>$R^2=2 \cdot \cos(2 \cdot T)$   |
| 11) Hipérbole equilátera<br>$Y=T/X : -4,4:$   | 43) Lemniscata<br>$R^2=2 \cdot \sin(2 \cdot T)$  |
| 12) Curva exponencial<br>$Y=1,3^X$  | 44) Rosácea de 3 folhas<br>$R=\sin(3 \cdot T)$   |
| 13) Curva logarítmica<br>$Y=LN X : 2,2:$  | 45) Rosácea de 4 folhas<br>$R=\cos(2 \cdot T)$   |
| 14) Curva de probabilidade ou de Gauss<br>$Y=EXP T \cdot (-X \cdot X) : -2,2:$  | 46) Rosácea de 5 folhas<br>$R=\sin(5 \cdot T)$   |
| 15) Senóide<br>$Y=\sin X : -\pi, \pi:$  | 47) Rosácea de 8 folhas<br>$R=\sin(4 \cdot T)$   |
| 16) Co-senóide<br>$Y=\cos X : -\pi, \pi:$   | 48) Caracol do Pascal<br>$R=4 \cdot \cos T \cdot 2$  |
| 17) Tangentóide<br>$Y=\tan X : -4,7,4,7:$   | 49) Cardióide<br>$R=4 \cdot \cos T \cdot 4$  |
| 18) Secantóide<br>$Y=1/\cos X : -4,7,4,7:$  | 50) Cicleóide<br>$R=3 \cdot \sin T / (1-2,2):$   |
| 19) Inversa da senóide<br>$Y=ASN X : -1,1:$   | 51) Nefróide de Freeth<br>$R=1,2 \cdot \sin(T/2) : -2,2:$  |
| 20) Inversa da co-senóide<br>$Y=ACS X : -1,1:$  | 52) Nefróide de Proctor ou Epilei-<br>cólode de Huygens<br>$X=5 \cdot (3 \cdot \cos T - \cos(3 \cdot T))$<br>$Y=5 \cdot (3 \cdot \sin T - \sin(3 \cdot T))$  |
| 21) Inversa da tangentóide<br>$Y=ATN X$   | 53) Curvas de Bowditch ou de Lissajous<br>a) $X=\sin(3 \cdot T)$ $Y=\sin T$<br>b) $X=\sin(T/2 \cdot \pi/8)$ $Y=\sin T : 0,4:$<br>c) $X=\sin(3/2 \cdot T)$ $Y=\sin T$<br>d) $X=\sin(2 \cdot T)$ $Y=\sin T$<br>e) $X=\sin(3 \cdot T \cdot \pi/2)$ $Y=\sin T$<br>f) $X=\sin(3 \cdot T \cdot \pi/4)$ $Y=\sin T$<br>g) $X=\sin(T/2 \cdot \pi/16)$ $Y=\sin T : 0,4:$ |
| 22) Cicleóide de eúspide na origem<br>$X=T \cdot \sin T$<br>$Y=1-\cos T : -2,2:$  | 54) Espiral de Arquimedes<br>$R=T : 0,3:$  |
| 23) Cicleóide de vértice na origem<br>$X=T \cdot \sin T$<br>$Y=1-\cos T : -2,2:$  | 55) Espiral parabólica<br>$R^2=4 \cdot T : 0,3:$   |
| 24) Cicleóide alongada<br>$X=3 \cdot T - 5 \cdot \sin T$<br>$Y=3-5 \cdot \cos T : -3,3:$  | 56) Espiral logarítmica<br>$R=EXP T \cdot (1/5) : -5/10,3:$  |
| 25) Cicleóide encurtada<br>$X=4 \cdot T - 3 \cdot \sin T$<br>$Y=4-3 \cdot \cos T : -3,3:$   | 57) Espiral hipérbólica ou recíproca<br>$R=2 \cdot \pi / (1/T) : 10,3:$  |
| 26) Catenária<br>$Y=(EXP T \cdot X \cdot EXP T \cdot (-X))/2 : -2,2:$   | 58) Lituus<br>$R^2=2 \cdot \pi / T : 1/10,4:$  |
| 27) Epicleóide de 4 cúspides<br>$X=5 \cdot \cos T - \cos(5 \cdot T)$<br>$Y=5 \cdot \sin T - \sin(5 \cdot T)$                          | 59) $R=1/4 \cdot \sin T$   |
| 28) Oitóide ou hipocicleóide<br>trileúspide<br>$X=2 \cdot \cos T \cdot \cos(2 \cdot T)$<br>$Y=2 \cdot \sin T \cdot \sin(2 \cdot T)$   | 60) $R=\sin(T/3) : 0,3:$   |
| 29) Astróide ou hipocicleóide de 4 cúspides<br>$X=\cos T \cdot \cos T \cdot \cos T$<br>$Y=\sin T \cdot \sin T \cdot \sin T$           | 61) $R=T \cdot LN T : 1/10,4:$   |
| 30) Evolvente da circunferência<br>$X=5 \cdot \cos T \cdot 5 \cdot T \cdot \sin T$<br>$Y=5 \cdot \sin T \cdot 5 \cdot T \cdot \cos T$ | 62) $R=T \cdot \sin(T/2 \cdot T)$  |
| 31) Conóide de reta ou de Meomede<br>$R=(2/\cos T) \cdot 3 : -1,4,1,4:$   | 63) $R=\sin T \cdot \cos(2 \cdot T)$   |
| 32) Cissóide de Diocles<br>$R=2 \cdot \tan T \cdot \sin T : 0,1:$   | 64) $R=\sin(2 \cdot T) \cdot \sin T$   |
|   | 65) $R=\sin(2 \cdot T) : -1/2,1/2:$  |
|   | 66) $R=\sin(4 \cdot T) : -1/2,1/2:$  |
|   | 67) $R=2 \cdot \cos(5 \cdot T)$  |
|   | 68) $R=\sin(T/2) : 0,4:$   |
|   | 69) $R=T \cdot \cos T : -2,5,2,5:$   |
|   | 70) $R=\sin(T \cdot 3/2) : -2,5,2,93:$   |
|   | 71) $R=\sin(1,5 \cdot T \cdot \pi/2) : -2,5,2,77:$   |

### BIBLIOGRAFIA

- KINDLE, Joseph H., *Geometria Analítica*, 1ª edição, Editora Mac Graw-Hill, 1974.
- LEZAMA Y NORIEGA, Pedro, *Geometria Analítica Bidimensional*, Editora Cia. Editorial Continental S. A., México, 1969.
- SELBY, Samuel M., *Standard Mathematical Tables*, 14th. edition, The Chemical Rubber Co., USA.
- TAILLÉ, Jean, *Courbes et Surfaces*, Presses Universitaires de France, 1953.
- *The New Encyclopaedia Britannica*, 15th. edition, Vol. 7, Encyclopaedia Britannica Inc., USA, 1974.
- *Enciclopédia Mirador Internacional*, Vol. 7, Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda., 1976.

trs-80 trs-80 trs-80 trs-8

## Lista telefônica

Paulo de Carvalho

Faça a sua lista telefônica particular com este programa que permite arquivar em fita cassete, alterar dados durante a digitação ou até depois da gravação, consultar por nome ou número de telefone, além de listar todos os nomes do arquivo no vídeo.

Com capacidade para arquivar até 200 nomes, esta lista telefônica tem ainda características peculiares: possibilita a listagem, durante a consulta, de todos os nomes idênticos existentes no arquivo (por exemplo: todos os Paulos de sua agenda serão listados de uma vez); e lista também todos os nomes referentes a um mesmo número de telefone.

Após digitar o programa *Lista Telefônica*, dê RUN e aguarde que o vídeo mostrará o menu principal com oito opções, que são, detalhadamente, as seguintes:

1 - **Cadastrar:** para iniciar o cadastramento, digite 1 e ENTER que o sistema apresentará na tela o menu de cadastramento, com todos os itens a serem informados. Depois de teclar o item desejado, aperte ENTER para que o cursor passe para o próximo item. No topo da tela aparecerá então a mensagem: **PARA PARAR O ARQUIVO DIGITE "FIM"**. E digitando-se "FIM", em lugar do nome, o programa retornará ao menu principal, sendo que ao lado dessa mensagem surgirá o número do nome que está sendo digitado.

2 - **Listar arquivo:** como o nome diz, esta opção lista todos os nomes constantes do arquivo - tanto após a leitura da fita como ao fim da digitação. Quando terminar a listagem do último nome, o micro perguntará: **LISTAR NOVAMENTE S/N?** A opção N faz o programa retornar ao menu principal. Ao lado de cada nome listado, é apresentado o número de ordem desses nomes na variável de controle.

3 - **Ler arquivo K-7:** com esta opção pode-se ler todos os dados de cadastro gravados em cassete e transferidos para a memória do equipamento, estando o plug do micro conectado na entrada REMOT do gravador. Depois que o micro tiver lido todos os cadastros da fita, o programa retorna ao menu principal e o gravador será automaticamente desligado. Para iniciar a leitura, tecla S que o gravador será ligado.

4 - **Consulta por nome:** tecla 4 e ENTER que o programa perguntará: **QUAL O NOME A CONSULTAR?** Entre com o nome e o programa fará então a comparação entre o nome digitado e os nomes que existem na memória. Ao localizar um nome igual ao digitado, a tela exibe o nome, endereço, telefone, cidade e estado. Em seguida, o programa apresenta a mensagem: **P/CONTINUAR APORTE "ENTER"**. Teclando-se ENTER o programa prosseguirá na pesquisa, localizará outro nome e mostrará todos os dados referentes ao nome digitado, e assim sucessivamente até que não exista mais na memória nenhum nome igual ao digitado. Após isso, o programa perguntará se o usuário deseja fazer nova consulta; se a resposta for negativa, o programa retornará ao menu principal.

5 - **Gravar arquivo K-7:** a gravação em fita de todos os dados do cadastro (que, conforme já citamos, tem a capacidade máxima de 200 nomes) deve ser feita após a digitação de todos os nomes e seus respectivos dados. Para tal, entre com esta opção (5), coloque a fita no gravador (não esquecendo de verificar se a fita está no início da parte magnética), pressione a tecla PLAY/RECORD do gravador e depois aperte a letra S do microcomputador. Ao fim da gravação o programa automaticamente volta ao menu principal.

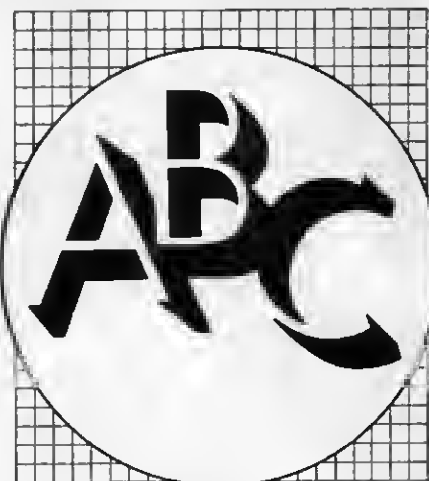
## Cursos 85

- DIGITAÇÃO DE DADOS
- OPERAÇÃO DE MINIS
- PROGRAMAÇÃO PADRÃO - BAS / LOG / COBOL / ESTAG.
- LINGUAGENS OPCIONAIS - CDBOL ANS - IBM - BASIC COMERCIAL (LABO E SISCO) - MUMPS (COBRA 300/500)
- ANÁLISE DE SISTEMAS
- PROGRAMAÇÃO DE MICROS - BASIC I - INTRDUÇÃO - BASIC II - AVANÇADO - CP/M - SISTEMA OPERACIONAL
- INFANTO JUVENIL (8 A 16 ANDS) - BASIC 1.0/2.0 GRAUS - CRIANDO COM LOGO
- USUÁRIOS DE MICROS - VISICALC - EDITOR DE TEXTOS



Ensino com Alto Padrão de Qualidade

CAMPINAS : Rua César Bierrenbach, 171 - Fone 8-3608  
SÃO PAULO : Av. Rouxinol, 201 - Moema - Fone 61-4595  
R. JANEIRO : Av. N. S. Copacabana, 1417 - Lj. 313 - Fone 521-1549



### O PROCESSADOR DE TEXTO

#### A-B-C UM PROGRAMA QUE:

- ☐ COMPATÍVEL COM A LINHA IBM-PC
- ☐ ESCRIVE E IMPRIME EM PORTUGUÊS
- ☐ FÁCIL DE APRENDER

☒ TODAS AS RESPOSTAS ACIMA E MUITAS OUTRAS

PC SOFTWARE E CONSULTORIA LTDA.  
Av. Almeida Barroso, nº 91, gr. 1102 - RJ  
Tels.: (021) 226-5371 e 262-6553  
CONTATOS ABERTOS PARA REPRESENTANTES EXCEPLAN  
Rua Frei Caneca, 1407 - 10º andar - 01307  
Tel.: (011) 284-0085

## LISTA TELEFÔNICA

```

10 REM LISTA TELEFONICA - P. DE LARVALHO
20 REM CURITIBA - PR. - JUNHO/84
30 CLEAR 6000
40 DIM N$(200): DIM E$(200): DIM R$(200)
50 DIM T$(200): DIM C$(200): DIM S$(200)
60 CLS
65 K$=STRING$(15,50)
70 PRINT K$;"L I S T A   T E L E F O N I C A";K$
80 PRINT
90 PRINTTAB(15)"OPÇÕES DO PROGRAMA"
100 PRINTTAB(10)"CADASTRAR..... 1"
110 PRINTTAB(10)"LISTAR ARQUIVO..... 2"
120 PRINTTAB(10)"LER ARQUIVO K-7..... 3"
130 PRINTTAB(10)"CONSULTA P/NOME..... 4"
140 PRINTTAB(10)"GRAVAR ARQUIVO K-7..... 5"
150 PRINTTAB(10)"CONSULTA P/NR FONE..... 6"
160 PRINTTAB(10)"ALTERAR DADOS..... 7"
170 PRINTTAB(10)"CONTINUAR/ARQUIVO..... 8"
180 PRINTTAB(10)"DIOTE A OPÇÃO ";:INPUT A$
190 IF A$(1) OR A$(2) GOTO 1440
200 IF A$=1 GOTO 280
210 IF A$=2 GOTO 480
220 IF A$=3 GOTO 630
230 IF A$=4 GOTO 730
240 IF A$=5 GOTO 1050
250 IF A$=6 GOTO 1140
260 IF A$=7 GOTO 1450
270 IF A$=8 GOTO 1760
280 CLS
290 Y=0
300 Y=Y+1
310 PRINTTAB(10)"P/ PARAR O ARQUIVO DIOTE ('FIM') - NONE NR ";
Y;
330 GOSUB 1670
340 PRINT 4*64+12," ";
350 INPUT N$(Y)
360 IF N$(Y)="FIM" GOTO 60
370 PRINT 6*64+12," ";
380 INPUT E$(Y)
390 PRINT 8*64+12," ";
400 INPUT R$(Y)
410 PRINT 10*64+12," ";
420 INPUT T$(Y)
430 PRINT 12*64+12," ";
440 INPUT C$(Y)
450 PRINT 14*64+12," ";
460 INPUT S$(Y)
470 CLS:GOTO 300
480 CLS:PRINTTAB(20)"L I S T A D E M "
490 Y=0
500 Y=Y+1
510 IF N$(Y)="FIM" GOTO 570
520 PRINT
530 PRINTTAB(10)" ";Y;:PRINTTAB(10)" NOME: ";N$(Y)
540 PRINTTAB(10)" FONE: ";T$(Y); " CIDADE: ";C$(Y);"-";S$(Y)
550 FOR K=1 TO 300:NEXT K
560 GOTO 500
570 PRINT:PRINT"LISTAR NOVENANTE ( S/N ) ?"
580 R$=INKEY$
590 IF R$=" " GOTO 580
600 IF R$="S" GOTO 480
610 IF R$="N" GOTO 60
620 GOTO 580
630 CLS
640 PRINTTAB(10)"LEITURA"
650 PRINT:PREPARE O K-7 E DIOTE 'S' "
660 R$=INKEY$
670 IF R$="S" GOTO 660
680 Y=0
690 Y=Y+1
700 INPUT N$, N$(Y), E$(Y), R$(Y), T$(Y), C$(Y), S$(Y)
710 IF N$(Y)="FIM" GOTO 60
720 GOTO 690
730 CLS
740 PRINTTAB(15)"CONSULTA P/ NOME"
750 PRINTTAB(15)"NOME: ";
760 INPUT N1$
770 Y=0
780 Y=Y+1
790 IF N$(Y)=N1$ GOTO 830
800 IF N$(Y)="FIM" GOTO 930
810 GOTO 790
820 CLS
830 PRINTTAB(15)"CONSULTA P/ NOME"
840 PRINT
850 PRINT
860 PRINTTAB(10)"NOME.....: ";N$(Y):PRINTTAB(10)"ENDEREÇO.....: ";E$(Y); " ";R$(Y)
870 PRINTTAB(10)"FONE.....: ";T$(Y):PRINTTAB(10)"CIDADE.....: ";C$(Y); " "-";S$(Y)
880 PRINT:PRINTTAB(10)"P/ CONTINUAR TECL ( E N T E R ) "
890 R$=INKEY$
900 IF R$=" " CHR$(13) GOTO 890
910 PRINT
920 GOTO 790
930 Y=0
940 Y=Y+1
950 IF N$(Y)=N1$ GOTO 980
960 IF N$(Y)="FIM" GOTO 1130
970 GOTO 940
980 PRINT
990 PRINT "OUTRA CONSULTA ( S/N ) ?"
1000 R$=INKEY$
1010 IF R$=" " GOTO 1000
1020 IF R$="S" GOTO 730
1030 IF R$="N" GOTO 60
1040 GOTO 1000
1050 CLS
1060 PRINTTAB(15)"O R A V A C A O "
1070 PRINT:PREPARE O K-7 E DIOTE 'S' "
1080 R$=INKEY$
1090 IF R$="S" GOTO 1080
1100 FOR Y=1 TO 200
1110 PRINT N$, N$(Y), E$(Y), R$(Y), T$(Y), C$(Y), S$(Y)
1120 IF N$(Y)="FIM" GOTO 60
1125 NEXT Y
1130 PRINTTAB(15)"NÃO CONSTA DA LISTA":FOR K=1 TO 600:NEXT K:GOTO 980
1140 CLS
1150 PRINTTAB(20)"CONSULTA P/ No DE TELEFONE"
1160 PRINTTAB(10)"FONE: ";
1170 INPUT T1$
1180 Y=0
1190 Y=Y+1
1200 IF T$(Y)=T1$ GOTO 1230
1210 IF N$(Y)="FIM" GOTO 1330
1220 GOTO 1190
1230 CLS
1240 PRINT:PRINTTAB(10)"CONSULTA P/ No DE TELEFONE"
1250 PRINTTAB(10)"NOME.....: ";N$(Y):PRINTTAB(10)"ENDEREÇO.....: ";E$(Y); " ";R$(Y)
1260 PRINTTAB(10)"FONE.....: ";T$(Y):PRINTTAB(10)"CIDADE.....: ";C$(Y); " "-";S$(Y)
1270 PRINT:PRINTTAB(10)"P/ CONTINUAR TECL ( E N T E R ) "
1280 R$=INKEY$
1290 IF R$=" " CHR$(13) GOTO 1280
1300 GOTO 1190
1310 PRINT
1320 PRINTTAB(10)"NÃO CONSTA DA LISTA":FOR K=1 TO 600:NEXT K:GOTO 1380
1330 Y=0
1340 Y=Y+1
1350 IF T$(Y)=T1$ GOTO 1380
1360 IF N$(Y)="FIM" GOTO 1320
1370 GOTO 1340
1380 PRINT
1390 PRINTTAB(5)"OUTRA CONSULTA ( S/N ) ?"
1400 R$=INKEY$
1410 IF R$=" " GOTO 1400
1420 IF R$="S" GOTO 1140
1430 IF R$="N" GOTO 60
1435 GOTO 1400
1440 PRINTTAB(10)"O P C A O   I N V A L I D A ":FOR K=1 TO 600:NEXT K:GOTO 60
1450 CLS
1460 PRINTTAB(15)"A L T E R A C O E S "
1470 PRINTTAB(10)"INPUT:QUAL O NOME A ALTERAR ";N1$
1480 Y=0
1490 Y=Y+1
1500 IF N$(Y)=N1$ GOTO 1590
1510 IF N$(Y)="FIM" GOTO 1810
1515 GOTO 1490
1520 PRINT:PRINTTAB(15)"A L T E R A C O E S "
1530 PRINTTAB(10)"INPUT:NOME.....: ";N$(Y)
1540 PRINTTAB(10)"INPUT:ENDEREÇO.....: ";E$(Y)
1550 PRINTTAB(10)"INPUT:NR.....: ";R$(Y)
1560 PRINTTAB(10)"INPUT:TELEFONE.....: ";T$(Y)
1570 PRINTTAB(10)"INPUT:CIDADE.....: ";C$(Y)
1580 PRINTTAB(10)"INPUT:ESTADO.....: ";S$(Y)
1585 GOTO 1490
1590 CLS
1600 PRINT:PRINTTAB(10)"NOME.....: ";N$(Y):PRINTTAB(10)"ENDEREÇO.....: ";E$(Y); " ";R$(Y):PRINTTAB(10)"FONE.....: ";T$(Y):PRINTTAB(10)"CIDADE.....: ";C$(Y); " "-";S$(Y)
1610 PRINT:PRINTTAB(10)"ESTE O NOME A ALTERAR ( S/N ) ?"
1620 R$=INKEY$
1630 IF R$=" " GOTO 1620
1640 IF R$="S" GOTO 1520
1650 IF R$="N" GOTO 1490
1660 GOTO 1620
1670 K$=STRING$(17,50)
1680 PRINT:PRINT K$;"C A D A S T R A M E N T O";K$
1690 PRINT 4*64,"NOME.....: ";
1700 PRINT 6*64,"ENDEREÇO.....: ";
1710 PRINT 8*64,"NR.....: ";
1720 PRINT 10*64,"TELEFONE.....: ";
1730 PRINT 12*64,"CIDADE.....: ";
1740 PRINT 14*64,"ESTADO.....: ";
1750 RETURN
1760 CLS
1770 Y=0
1780 Y=Y+1
1790 IF N$(Y)="FIM" GOTO 310
1800 GOTO 1780
1810 PRINTTAB(10)"NÃO CONSTA DA LISTA":FOR K=1 TO 600:NEXT K:GOTO 60

```

### Lista Telefônica

6 - **Consulta por telefone:** para fazer esta consulta, basta fornecer o número do telefone: o programa pesquisará e exibirá na tela todos os dados relativos a este número. Esta opção funciona da mesma forma que a opção *Consulta por nome*, inclusive com as mesmas mensagens.

7 - **Alteração de dados:** este item permite a alteração de dados durante a digitação, ou mesmo após a gravação dos dados em fita. Na primeira hipótese, será necessário digitar todos os

nomes a serem cadastrados, anotando apenas o nome que se quer modificar para, posteriormente, fazer as correções desejadas.

Para modificar, no entanto, os dados já gravados em fita, deve-se, primeiro, utilizar a opção 3 do menu principal e proceder a leitura de todos os dados arquivados em fita. Após a leitura (sempre lembrando de retornar a fita até o início), o programa mostrará a mensagem: **ALTERAÇÕES** e **QUAL O**

**NOME A ALTERAR.** Digite então o nome a ser modificado, que o programa, ao encontrar o nome solicitado, mostrará na tela todos os dados referentes ao nome pedido e, em seguida, perguntará: **E ESSE O NOME A ALTERAR S/N?** É preciso atenção ao verificar (comparando-se os dados) se é realmente este o nome a ser corrigido, ou se é somente um homônimo. Se não for o nome que se quer mudar, basta tecer N que o programa passará para outro nome igual existente no arquivo. Mas se for o nome a ser corrigido, responda S que o vídeo perguntará **NOME?** e o cursor ficará na posição do nome até que se entre com o nome certo.

Supondo-se, entretanto, que o nome que se quer corrigir seja outro, tecla **ENTER** que o nome não será alterado e o programa passará para outro item, e assim sucessivamente até aparecer o item a ser corrigido. Entre então com os dados corretos correspondentes àquele item e pressione **ENTER** para o cadastro se atualizar. Para retornar ao menu principal, é só continuar apertando **ENTER**.

Este cadastro, por enquanto, somente está atualizado na memória do micro, falta ainda atualizar a fita cassete. Para alterar os dados da fita, pressione a tecla **PLAY/RECORD** do gravador e entre com a opção 5.

8 - **Continuar/Arquivo:** através desta opção pode-se ampliar o número de dados existentes no arquivo. Para acrescentar, por exemplo, mais 20 nomes a um arquivo com 50 nomes já cadastrados, é necessário colocar a fita no gravador e entrar com a opção *Ler arquivo K-7* (3). Depois que o micro terminar de ler todos os dados cadastrados, surgirá na tela o menu principal. Retorne a fita até o início e entre com esta opção (8). O programa exibirá o menu de *Cadastramento* e no canto su-

perior direito do vídeo aparecerá o número do nome que será acrescentado ao arquivo (neste exemplo, nome nº 51). Depois, com a fita já no início, e ao fim do último nome a ser acrescentado no arquivo (neste caso, o vigésimo, que faz o total de 70 nomes no arquivo), deve-se utilizar a opção *Gravar arquivo K-7* (5) que, como já citamos, faz com que o programa retorne ao menu principal e desliga automaticamente o gravador.

### LEMBRETES FINAIS

- As opções deste menu que comentamos minuciosamente vão de 1 a 8. Se for digitada uma opção maior ou menor que estas, o programa acusará erro com a mensagem: **OPÇÃO INVÁLIDA.**
- Se, por algum descuido, for digitado **BREAK** no programa, e este ainda tiver dados do cadastro na memória, não tecla **RUN**, pois desta forma todos os dados serão perdidos. Digite **GOTO 60** que os dados não serão afetados. Verifique esta dica pesquisando um nome ou listando o arquivo.
- Verifique se está tudo Ok com o seu programa, testando o programa antes de retirá-lo da memória e gravá-lo definitivamente. Para isso, proceda da seguinte forma: após a digitação do programa, grave-o com **CSAVE "LISTA"**; depois da gravação, certifique-se que está tudo certo com **CLOAD? "LISTA"**. Isso é feito retornando a fita com o programa gravado, e o micro, então, compara o programa da memória com o programa da fita. Se tudo estiver correto, após a comparação (**LEITURA**) surgirá no vídeo a palavra **READY** e logo abaixo o cursor em sua posição normal, mas se tiver ocorrido algum erro, aparecerá na tela a palavra **MAU**.



Biblioteca Brasileira de Software

## TEM TUDO PARA SATISFAZER VOCÊ

### Telcomunicações

- Programas para Projeto Cirandão
- Programas para Vídeo-taxto da Telesp
- Placas RS-232 da Árias Microcomunicações para TRS-80 e Apple
- Modems

### Software

O maior acervo de programas do Brasil que você pode: testar, usar, administrar, programar, desenhar a jogar livramanta.

Disponíveis para as linhas: Apple, TRS-80 e Sinclair

### Hardware

- CPU's das linhas: Apple, TRS-80 e Sinclair
- Interfaces para: Disco, Impressoras, CP/M, 80 colunas e Expansão de memória
- Drives para vários modelos
- Monitores e Impressoras

### Suprimentos

- Formulários contínuos
- Diskettes
- Etiquetas
- Fitas para impressoras

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1390  
8º And. Cj. 82 Tels.: (011) B13 6407 - 210 1251  
01452 - J. Paulistano - São Paulo - SP





# Solitário

```

1130 PRINT AT 12,2;"ELIMINAR PECA  

1140 TECE" GO PARA  

1150 PRINT AT 13,2;"SABER SUA CL  

1160 PRINT AT 14,0;"5.VOCE TEM 3  

1170 JOGADAS, INCLINDO"  

1180 PRINT AT 15,2;"A3 INVALIDAD  

1190  

1200 PRINT AT 17,3;"BOA SORTE, L  

1210  

1220 PRINT AT 19,0;"ESTA PRONTO  

1230 PARA COMECAR (S/N)?"  

1240 IF P="S" THEN GO TO 10  

1250 NEXT N  

1260 IF INKEYS<>"S" THEN GO TO 11  

1270  

1280 CLS  

1290 RETURN  

1300  

1310 PRINT AT 4,5;"POIS E"  

1320 IF P="S" THEN PRINT AT 5,1  

1330 LAMENTAVEL, VOCE FOI UM"; AT 10,2  

1340 AINDA SOBARAM, P, P  

1350  

1360 IF P="S" THEN PRINT AT 8,1;"V  

1370 OCE ESTA"  

1380 MAS, AT 10,1  

1390 EM CHANCE DE MELHORAR"; AT 12,0  

1400 RESTARAM, P, PECA3  

1410  

1420 IF P="S" THEN PRINT AT 8,2;"V  

1430 OCE ESTA"  

1440 MAS, AT 10,0  

1450 "RODE MELHORAR SUA CLASIFICACAO"  

1460 AT 12,0; RESTARAM, P, PECA3  

1470  

1480 IF P="S" THEN PRINT AT 8,7;"V  

1490 OCE"  

1500 NIS, AT 10,1;"DESE  

1510 RIO DE MELHORAR"; AT 12,0; RE  

1520 STARAM, P, PECA3  

1530  

1540 IF P="S" THEN PRINT AT 8,9;"V  

1550 OCE E"  

1560 POR POU  

1570 O NAO CONSEGUIU"; AT 12,1;"RESTA  

1580 AM ARENAS, P, PECA3"  

1590  

1600 IF P="S" THEN PRINT AT 6,15  

1610 FANTASTICO"; AT 8,7;"VOCE E"  

1620 CLEMENTE"; AT 10,5;"SEM DUVIDAS O  

1630 CAMPEAO"; AT 12,5;"RESTOU SOMENTE  

1640 P, PECA"; AT 16,3;"TENTE REPE  

1650 TIR  

1660 O FATO, AT  

1670 PRINT AT 18,2;"QUEER JOGAR N  

1680 OMENTE (S/N)?"  

1690  

1700 IF INKEYS="S" THEN GO TO 1320  

1710 IF INKEYS<>"S" THEN STOP  

1720  

1730 CLS  

1740 RUN 20  

1750 SAVE "SOLITARIO"

```

## Linha SINCLAIR

### Quanto sobra de memória?

Quando você estiver digitando um programa longo e quiser saber exatamente quanto ainda tem de memória disponível, é só entrar com:

```
PRINT(PEEK 16386+256*PEEK 16387)-(PEEK 16412+256*PEEK 16413)+87
```

Marcio Yamawaki-SP

## Linha APPLE

### Desafie a velocidade

Aceite este desafio! Veja se consegue ser tão rápido quanto esta dica:

```
10 REM RAPIDO...RAPIDISSIMO
15 REM ARMANDO, OSCAR CAVANHA FILHO
20 DIM X(100),Y(100)
30 TEXT:HGR2
35 X(0)=140:Y(0)=80
37 FOR T=1 TO 6:HCOLOR=T
40 FOR I=1 TO 20
50 X(I)=270*RND(1):Y(I)=180*RND(1)
60 HPLLOT X(I-1),Y(I-1) TO X(I),Y(I)
70 NEXT:NEXT:GOTO 30
```

A linha 40 pode ser modificada (sendo que K pode ter qualquer valor até 100) para:

```
40 FOR I=1 TO K
```

E uma boa surpresa para o pessoal que tem TK-2000: para rodar esta dica é só acrescentar esta linha:

```
65 SOUND I*T,3
```

Armando Oscar Cavanha F9 -RJ



Se você tem pequenas rotinas e programas utilitários realmente úteis tomando poeira em seus disquetes ou fitas cassetes, antecipe-se aos piratas e trate de divulgá-los. Envie-os para a REDAÇÃO DE MICRO SISTEMAS - SEÇÃO DICAS: Av. Presidente Wilson, 165/grupo 1210, Centro, Rio de Janeiro, RJ, CEP 20030. Não se esqueça de dizer para qual equipamento foram desenvolvidos. Desta forma, sua descoberta poderá ser útil para muitos e muitos, em vez de desmagnetizar-se com o tempo em suas fitas e disquetes...

## Linha TRS-80 COLOR

### Efeitos especiais com PCLS

Se você está cansado das cores monótonas do fundo da tela quando usa o PCLS na tela gráfica, tente agora este programinha para mudar o seu panorama visual:

```
10 PMODE 3,1:SCREEN 1,1
20 FOR A=0 TO 255
30 POKE 179,A
40 PCLS
50 NEXT A
```

Observação: o valor A do POKE determina o padrão colorido do fundo da tela.

Marcos K. Watanabe-SP

## Linha TRS-80 III

### Contagem regressiva

Eis uma boa dica para ser implementada em seus jogos (ou mesmo em programas sérios): uma rotina que faz a contagem regressiva de 9... até 0.

```
6 CLEAR500
7 CLS
8 INPUT"CONTAGEM A PARTIR DE";F:F=F-9-F
10 CLS
11 G=9-F
12 FORI=0TOG
15 U$=CHR$(128)
20 A$=CHR$(168):B$=STRING$(4,131):C$=CHR$(148)
22 X$=CHR$(168):Y$=CHR$(148):Z$=STRING$(4,131):Z2$=STRING$(4,131)
23 H$=CHR$(170)
40 CLS
42 F=F+1:IFF=1:THENX$=U$:Z2$=U$:GOT052
43 IFF=2:THENGOT052
44 IFF=3:THENB$=U$:X$=U$:Z2$=U$:GOT052
45 IFF=4:THENC$=U$:GOT052
46 IFF=5:THENX$=U$:C$=U$:GOT052
47 IFF=6:THENZ2$=U$:X$=U$:Z$=U$:GOT052
48 IFF=7:THENA$=U$:X$=U$:GOT052
49 IFF=8:THENA$=U$:Y$=U$:GOT052
50 IFF=9:THENB$=U$:A$=U$:X$=U$:Z$=U$:C$=U$:Y$=U$:Z2$=U$:PRINT@412,H$:PRINT@476,H$:GOT057
51 IFF=10:THENB$=U$
52 CLS:PRINT@410,A$:PRINT@415,C$
53 PRINT@474,X$:PRINT@479,Y$
55 PRINT@475,B$:PRINT@411,Z$:PRINT@539,Z2$
57 FORJ=1TO25:OUT255,120+N:OUT255,121+N:NEXTJ
60 NEXTI
65 CLS:F=0:GOT08
```

Raimundo Antonio Montairo-GO

## Linha SINCLAIR

### Centralizando strings

Crie uma moldura na tela com esta rotina simples que centraliza, rapidamente, strings:

```
1 LET H$="*****"
2 INPUT M$
3 LET T=LEN M$
4 LET N=(28-T)/2
5 CLS
6 PRINT AT 9,N;H$( TO T+4)
7 PRINT AT 10,N;"*";TAB(34+T)/2;"*
8 PRINT AT 11,N;"*";TAB(32-T)/2;M$;"*"
9 PRINT AT 13,N;H$( TO T+4)
```

Marcel Gamalaira-AL

## Linha TRS-80 COLOR

### Aumente a velocidade

Caso você ache que o seu micro compatível com a linha TRS-80 Color não está trabalhando suficientemente rápido, digite então:

```
POKE 65495,0 e <ENTER>
```

Observe agora que o cursor está piscando com mais velocidade. Para desativar este *high-speed*, basta dar um RESET e a velocidade voltará ao normal. Experimente, para testar, rodar um programa — de preferência com muitos cálculos — e cronometrar o tempo gasto para executar as contas. Coloque novamente o programa e digite esta dica. Viu a diferença? Um lembrete importante: nunca tente salvar em fita um programa se o computador estiver em *high-speed*, pois a gravação e o programa na fita irão para o espaço...

Marcos K. Watanabe-SP

## Linha

## TRS-80

### Organize seus programas

Aí vai um programinha simples para fornecer uma listagem impressa e devidamente organizada do conteúdo de todos os seus disquetes:

```
10 CLS:PRINT@18,"***IMPRESSAO DE DIRETORIOS***"
20 PRINT@82,STRING$(29,"-")
30 PRINT@320,"ENTRE O NOME DO DISCO :":PRINT:LINE INPUT X$
40 CLS:LPRINT"DIRETORIO DO DISCO==":PRINT:X$:LPRINT
50 CMD"Z","ON":CMD"D:0":CMD"Z","OF":LPRINT:LPRINT:CLS
60 PRINT@655,"TROQUE O DISQUETE NO DRIVE O E TECLA"
70 PRINT@715,"<ENTER> PARA CONTINUAR OU <BREAK> PARA PARAR"
80 LINE INPUT X$:GOTO 10
```

E se você possui dois drives e deseja trabalhar no drive 1, basta modificar a linha 50 (CMD "D:1") e a mensagem da linha 60.

Roberto Quito de Sant'Anna-RJ

## Linha SINCLAIR

### Arquivando a tela

Coloque em seu micro esta rotina em Assembler, que é dividida em duas partes: a primeira, que vai do endereço 16514 até 16526, executa o armazenamento de uma tela inteira a partir do endereço 30000; e a segunda, que começa no endereço 16527 indo até 16540, que coloca imediatamente no vídeo a tela que foi armazenada.

16514	2A 0C 40 11 30 75 01 D6
16522	02 23 E0 B0 C9 21 30 75
16530	E0 5B 0C 40 13 01 D6 02
16538	E0 B0 C9

Adélbato Fernandes Guimarães-MG



# TROCO financeiro ofereço

## classificados

### VENDO alugo compro

#### SOFTWARE

• Soft CP500 (disco), todo tipo troco — Paulo — Cx. P. 6125 — CEP: 13100 — Campinas-SP. Tel.: (019) 41-8860.

• Vendo ou troco programas para computadores CP 500, CP 300, DGT 100 e similares. Tenho jogos como: Assault, Acrobates, Star Blazer e outros. 5 mil cada. Faço adaptação de Joystick no CP 300. Paulo Roberto, Rua Sargento João Lopes, 804, Guarema — Ilhéu do Governador — RJ. CEP: 21931 — Tel.: 393-7903.

• TK85 e compatíveis. Programas inéditos. Peça relação pelo correio. Bonisoft. Av. Paula e Souza, 422, Marecã, Rio, RJ. CEP: 20271.

• CPM/Basic ou Cobol. Linha Apple ou outras. Aceito programas objetos para revenda. Tel.: (021) 263-7267, Sérgio/Paulo. Hor. comercial.

• Soft p/Apple — vendo aplicativos. Tel.: (011) 548-8842.

• Programas p/Apple — os melhores do mercado internacional — 1000 títulos, Cr\$ 25.000 disco cheio — Alfamicro — Cx. P. 21193 — SP.

• Programas p/Apple: aplicativos, utilitários, compiladores, linguagens e jogos. Tel.: (021) 239-0449, Stele.

• Programas para Sinclair. Dez por apenas 1 ORTN. Peça catálogo para Softbyte — R. Silvestre Ferrez, 1121 — 37500 Itajubá-MG. Tel.: (035) 622-1602.

• Linha TRS80 Color, 300 programas e sua escolha, peça catálogo, José Luiz Pereira, Cx.P. 1536 — Foz do Iguaçu — CEP: 85890 — PR.

• Commodore-64, assessoria, software, manutenção e acessórios. Av. Brig. Faria Lima, 1644, s/l 26 — São Paulo — SP. Fone: (011) 843-1065.

• Petroclub — Escreve enviando anexo 2000 mil e recebe imediatamente jogos e programas para a linha Sinclair ou TK2000, e envie também detalhes do seu micro. Rue Sold. Hercílio Tardeli, 152 — Petrópolis — RJ — CEP: 25600.

• Micro é movido a programa da Microlove. Reabasteca o seu Sinclair e TRS-80 com nossos programas. Peça lista tel.: (011) 448-4372.

• Apple & Compatíveis programas e manuais — solicite listas — Domínio Público Soft & Men — Cx. Postal 201 — S. Bernardo do Campo — CEP: 09700 — São Paulo.

• Vendo software p/todos os micros. Fitas e disco. Tel.: (011) 241-9064, SP.

• Vendo compilador Basic e Forth, editor Assembler, ZX-Debugger, Micro Bug, MOS I (25 poderosos comandos) para TK B5/CP 200 Speed, gravados em Eprom Cr\$ 60.000 cada. Vendo fita com 10 programas para TK 2000/85 Cr\$ 40.000. Gravo Eprom sob encomenda. S. C. Sampaio, Rua Pe. Leopoldo Fernandes, 360 — 60.000, Fortaleza-CE.

• Vendo, troco programas Sinclair TRS80 peça catálogo. Oswaldo Alencar — Av. Gentil Bittencourt, 124/1301 — Belém — Pa. CEP: 66000.

• Compro interpretador Logo, em fita cassete, para TK2000. Preço e combinar. Tel.: 286-1411, tratar com Eduardo.

• Folha de Pgto., Contabilidade, Contr. Estoq., Contas Pag/Rec., Contas Correntes, Faturamento, Banco de Dados, Edit. Textos, Plan. Eletrônica, Utilitários, Geradores de Prog., Copiadores, Manuais, para CP 500 e Apple. Temos também soft para IBM-PC. Despachamos para todo o Brasil, Microservice — O Software Completo. R. Gaspar Fernandes, 16 — São Paulo — Tel.: (011) 215-9283. CEP: 01549.

• Soft p/TK e CP. Lista grátis — FM Software — Cx. P. B5 Tatuí — SP ou R. Proença, 311 — J. Proença — Campinas.

• Vendo programas p/CP500. Tratar c/A. Gaeta Mq. São Vicente, 512/1002 — Rio de Janeiro-RJ.

#### EQUIPAMENTOS

• Poligames Vídeo & Micro: Toda linha Prológica, Microdigital e Apple. Teclados profissionais p/linha TK e AS-1000. Softhouse programas profissionais p/CP500, jogos e aplicativos p/TK2000 e CP/400. Atendemos reembolso postal. Nossos preços são os melhores, procure-nos para conferir. Rua Cardoso de Moraes, 61, s/loja 311 — Bonsucesso, Rio — Tel.: (021) 270-9197/290-2598.

#### DIVERSOS

• Manuais em português para micros e periféricos Commodore. Escreva p/W. Belo, R. Itameracá, 47, D. de Caxias, RJ. ou tel.: (021) 771-6889.

• Vic Commodore manutenção série, mil soft, manuais em português, cabos, capas, interface K7 e RS 232 para CBBS e projeto Círculo, manuais técnicos para Epson, TRS 80 e conectores, etc. Bartô Computadores tel.: (021) 262-1213 — Av. Nilo Peçanha, 50/2407 — Rio.

• Traduzo qualquer publicação — Livros, Revistas, Manuais, Artigos em inglês, na área da Microcomputação. Informações com Jorge Eider Silve — Village dos Mares — Quadra 18 — Bloco B — Casa 15 — Capim Macio — 59000 — Natal-RN.

• Compro micros, periféricos, etc. Tel.: (011) 241-9064, SP.

• Apple x Vídeo Texto, Cirandão. Não deixe seu Apple por fora! Temos tudo p/Apple, informações tel.: (011) 241-9064, SP.

• Vendo micros, periféricos, etc. Todas as marcas e modelos. Novos e usados c/garantia. Consultas. Tel.: (011) 241-9064.

• Instalo joystick de videogames compatíveis com Atari p/micros CP200 e CP300. Tratar com Nelson. Tel.: (011) 469-4911 — SP.

• Vendo drives, impressoras, interfaces, expansões, monitores de vídeo, joystick, software, tudo em micros e para micros. Novos e usados c/garantia. Consulte-nos. Tel.: (011) 241-9064, SP.

• Assistência técnica p/micros e periféricos. Todas as marcas. Tel.: (011) 241-9064, SP.

#### CURSOS

• O NETC — Núcleo de Ensino de Tecnologia e Ciência, estará promovendo a partir do mês de março, cursos inéditos destinados a Técnicos e Engenheiros Eletrônicos, Elétricos e de Telecomunicações. Todos os cursos são ministrados com auxílio de transparências e apostilas, incluindo emprego uso de laboratório de Hardware, contendo entre outros equipamentos, microcomputadores da Suporte Engenharia destinados à treinamento e pesquisa com microprocessadores e periféricos. Alguns exemplos destes cursos são: Eletrônica Digital I, Computadores e Microcomputadores Digitais, Hardware de Sistemas Baseados no Microprocessador Z-80, Hardware de Sistemas Baseados no MP 8080/85, Hardware de Sistemas Baseados no MP 6800, Software do MP Z-80, Software do MP 8080/85, Hardware de Teleprocessamento, Software de Teleprocessamento, Amplificadores Operacionais e Interfaces A/D e D/A. Maiores informações e pedidos de catálogos de cursos pelo telefone: (021) 220-1989, Rua Álvaro Alvim, 37/2º andar — Centro, Rio de Janeiro — RJ. CEP: 20031.

• A Bits e Bytes Computadores ministra regularmente cursos de Basic e DBasic II para computadores da linha CP 300/500 e compatíveis IBM/PC. Aulas em pequenas turmas, também para crianças. Em dias e horário de sua conveniência. Maiores informações: 322-1960 ou 322-2721, Estrada da Gávea, 642, loja B, São Conrado, RJ.

• Mumps — A Metriz promove, mensalmente cursos de Mumps. R. Maestro Elias Lobo, 70 — CEP: 01433, SP. Informações (011) 64-0688.

#### PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO ESCREVA PARA:

Av. Presidente Wilson, 165/Grupo 1210 Centro — Rio de Janeiro/RJ — CEP 20030  
Tels.: (021) 262-6306  
Rua Oliveira Dias, 153 — Jardim Paulista São Paulo/SP — CEP 01433 — Tels.: (011) 853-3229

## ANIMEC

#### SOFTWARE — CP/M

- Administração Imóveis/Condomínios
- Controle Administrativo/Financeiro p/Clubes, Escolas, Corretores Seguros
- Controle Operacional Hotéis
- Correção Monetária balanço
- Faturamento Serviços Médicos (Convênios)
- Formulação/Cálculo de Rações
- Gerenciamento Rebanhos Gado Leiteiro e Gado de Corte

Praia de Botafogo nº 210 — C-01  
CEP 22250 — Botafogo — RJ  
Tel. PBX (021) 551-6699



#### COMPUTADORES E PERIFÉRICOS

#### UNITRON MICRORAFT

#### VENDAS LEASING PROGRAMAS CURSOS ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Av. Mal. Câmara, 271 s/loja 101  
Tel.: (021) 262-3289 — R.J.

## MACH FORM

### MÁQUINAS E FORMULÁRIOS LTDA.

REBOBINAÇÃO DE FITAS DE IMPRESSORAS ELGIN, DISMAC, ELEBRA e outras  
ENCADERNAÇÕES  
SERVIÇOS GRÁFICOS  
OFF-SET — TIPOGRÁFICO  
NOTA FISCAL — FATURA  
IMPLANTACÃO — RENOVACÃO  
COMPRA E VENDA DE MÁQUINAS DE ESCRITÓRIO EM GERAL  
CONTRATO DE MANUTENÇÃO E CONsertos  
ARTIGOS DE PAPELARIA

Rua do Propósito, 42 - Sob.  
Saúde — R.J.  
Tel.: (021) 233-1593

## ALBAMAR

### ELETRÔNICA LTDA.

#### FITAS CASSETES TAMANHOS C5 C10 C15 C20 C30 e outros

#### • FITAS MAGNÉTICAS 1200 e 2400 pés

#### • DISKETTES 5 1/4 e 8"

Rua Conde de Leopoldina,  
270-A São Cristóvão — R.J.  
Tels.: (021) 580-6729  
580-8276



#### PUBLICAÇÕES TÉCNICAS Disponíveis em português

- 1 - Curso de dBase II
- 2 - Aplicativos dBase II
- 3 - Relatórios dBase II
- 4 - Curso de dBase III
- 5 - Curso de Lotus 1-2-3
- 6 - Aplicot. Lotus 1-2-3
- 7 - Curso de Symphony
- 8 - Curso de Framework
- 9 - Curso de DOS (PC)
- 10 - Curso de Unix
- 11 - Curso de Linguagem C
- 12 - Curso de Wordstar

VENDAS DISPONÍVEIS PARA  
TODO BRASIL  
R. Santos, 336 - C. 42  
CEP 01418 - SP  
TEL.: (011) 285-0132



## MICROLOGICA

### Engenharia de Sistemas Ltda. Consultoria da Hardware

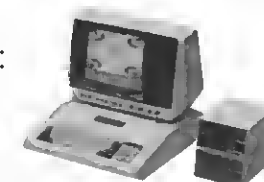
#### ASSISTÊNCIA TÉCNICA A MICROCOMPUTADORES:

Apple, TRS 80, IBM PC, ZX B1, TK B2,  
TK 85, CP 200, CP 500, Unitron,  
Impressoras e demais periféricos.  
Jogos de xedrez e outros compatíveis.

Compremos seu micro  
funcionando ou não.

#### VENDEMOS INTERFACES DIVERSAS P/ LINHA APPLE.

Av. Presidente Vargas, 542/815 — Tel.: 263-9925



Fizemos transformações  
e elinhamento de Drivers.

UTILIZE NOSSO  
CONTRATO PARA  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

# MODEMS

## ANALÓGICOS - BANDA BASE - SÍNCRONOS - ASSÍNCRONOS

### CIRANDÃO EMBRATEL ..... Modelo TS-1275 e TS-300



#### TROPICAL SISTEMAS LTDA.

Av. Antônio Abraão Caran, 430 - 8.º A. - Tel.: (031) 441-1636 - Telex: (031) 1247  
Belo Horizonte - Minas Gerais - CEP 30.000

Representantes: Rio - São Paulo - Brasília - Curitiba - Florianópolis - Fortaleza - Maceió - Salvador -  
Ribeirão Preto - Uberlândia.





TATCHELL, J. e BENNETT, B., *Introdução ao microcomputador*, Editora Lutécia.

Dedicado, segundo pronúncia da editora Lutécia, a "meninos e meninas de 8 a 16 anos", este livro integra uma série com a qual os editores pretendem ganhar uma fatia do rentável mercado juvenil da Informática.

Todo construído à base de quadrinhos e pequenas legendas, o livro apresenta uma diagramação algo confusa e a ocorrência de definições simplistas e conceitos por vezes imprecisos, o que torna questionável sua eficiência em relação ao leitor-alvo: para o público infantil, ele peca por abordar (geralmente, em duas páginas) temas complexos com o chip, redes locais e controle de processos, e para os adolescentes este tipo de literatura é inconcebível, visto que os jovens na faixa de 15 anos possuem condições de vãos bem mais altos.

Alguns dos temas tratados nos capítulos desta série são: Introdução; o micro; programação; teclado; como executar e guardar programas; gráficos e animações; música e efeitos sonoros; o micro por dentro; uma pastilha por dentro; história do microcomputador; redes de computadores; controle com micros; acessórios para o micro e como escolher seu micro.

Na mesma linha, a Lutécia lançou ainda outros dois títulos da série. *O Guia prático de programação em BASIC*, de Brian Smith, que trata em seus capítulos de assuntos como o funcionamento do computador; dando instruções ao computador; primeiros passos em BASIC; como utilizar o INPUT; o que fazer com o PRINT; desenhos; jogos; loops; subrotinas; gráficos e símbolos e dicas de programação, entre outros temas.

O terceiro livro traz programas

de jogos especiais, sendo de autoria de Daniel Isaaman e Janny Tyler. Nesta, encontram-se listagens de programas, já adaptados aos equipamentos nacionais (linhas Sinclair, TRS e Apple), além de sugestões e dicas de programação de jogos. Todos os livros são traduções.

PIAZZI, Pierluigi, *Jogos em Linguagem de Máquina*, Editora Moderna.

*Jogos em Linguagem de Máquina* pode ser considerado uma espécie da entologia de programas para computadores compatíveis com o Sinclair ZX-81. Todos os programas apresentados neste livro são jogos escolhidos segundo vários critérios e não têm o único objetivo de divertir. Embora busque o divertimento, o livro pode ser utilizado como fonte de consulta para atividades técnicas, didáticas e educativas.

Por se tratar de jogos, os programas contidos no livro exigem uma rapidez de processamento impossível de ser obtida com o BASIC. Assim, a parte essencial de todos os programas é elaborada em ASSEMBLER.

Para tornar a obra acessível a um maior número de pessoas, a parte em linguagem de máquina foi listada de maneira que não se precise conhecer esta linguagem. O primeiro capítulo oferece o programa de um Monitor que permitirá a introdução de códigos no computador de forma bem simples.

Ao final do livro são apresentados dois apêndices: no apêndice A foi listado um programa Monitor para aqueles que possuem um micro com apenas 2Kb de memória RAM; no B foram publicadas algumas cópias da tela para que o leitor possa se organizar melhor, caso queira alterar um display em algum jogo.



MENASCÉ, D.; SCHWABE, D., *Redes de Computadores-Aspectos Técnicos e Operacionais*, Editora Campus.

A tecnologia chamada comutação por pacotes tem representado um papel revolucionário na área da comunicação de dados. Isso porque ela permite que o desenvolvimento verificado na área de computação seja diretamente aproveitado na transmissão de dados.

Como resultado desta tecnologia, surgiram as redes de computadores, que formam a base dos modernos sistemas de processamento distribuído.

Assim, este livro trata, inicialmente, dos aspectos de organização de uma rede de computadores, descrevendo, em seguida, protocolos que permitem o seu funcionamento. Além disso, os autores examinam tópicos relacionados às centrais de comutação de pacotes, redes locais de computador e banco de dados distribuídos.

Estes assuntos estão subdivididos do capítulo 2 ao 9 de Redes de Computadores. Nos capítulos 2 e 3 são discutidos os mecanismos básicos usados na organização das redes de computadores e os procedimentos usados para controlar o seu funcionamento. O quarto capítulo apresenta as formas de um computador acessar uma rede, e, no quinto temos as formas de se ligar processos que executam em vários computadores ligados à rede. O capítulo seguinte mostra os protocolos que oferecem serviços do tipo acesso

remoto por terminal e transferência de arquivos. No capítulo 7 são discutidas formas de organização dos nós de comutação da rede, enquanto o 8 introduz as redes locais, e o 9 trata de bancos de dados distribuídos. O livro consta, ainda, de um capítulo de conclusões.



MIRSHAWKA, V., *Conhecendo e Utilizando o TK-2000*, Editora Nobel.

O objetivo do autor de *Conhecendo e utilizando o TK-2000* é mostrar ao leitor, de maneira didática, as diversas aplicações do TK-2000 Color. Porém, esse objetivo não impediu que a parte prática fosse desenvolvida.

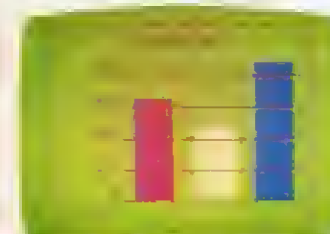
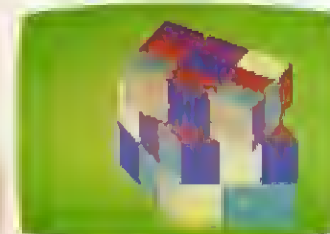
Assim, o autor elaborou e comentou programas para desenvolver problemas de matemática e física; produzir sons que podem se tornar melodias; desenhar figuras reais e abstratas, inclusive gráficos animados; criar desenhos de duas e três dimensões, usando modelos gráficos de baixa e alta resolução, além de programas para o seu divertimento em geral, procurando utilizar quase todas as instruções ou comandos da linguagem BASIC-APPLESOFT. As explicações sobre os comandos utilizados nos programas são dadas à medida que eles aparecem, e a descrição do uso correto dos diversos comandos, embora superficial, é suficiente para que se possa compreendê-los. Ao final de cada capítulo o leitor poderá resolver tarefas que o ajudarão a dominar, ainda mais, o seu TK-2000.

#### Endereço das Editoras:

- Editora Campus — Rua Japeri, 35, Rio Comprido, CEP 20420, Rio de Janeiro, RJ;
- Editora Lutécia — Rua Argentine, 171, CEP 20921, Rio de Janeiro, RJ;
- Editora Moderna — Rua Afonso Brás, 431, CEP 04511, São Paulo, SP;
- Editora Nobel — Rua da Balsa, 559, CEP 02910, São Paulo, SP.

## CP400 MICROCOMPUTADOR-COLOR

VOCÊ TEM QUE ESTAR PREPARADO PARA SE DESENVOLVER COM OS NOVOS TEMPOS QUE ESTÃO AÍ. E O CP 400 COLOR É A CHAVE DESSA EVOLUÇÃO PESSOAL E PROFISSIONAL.



POR QUÊ? PORQUE O CP 400 COLOR É UM COMPUTADOR PESSOAL DE TEMPO INTEGRAL.

ÚTIL PARA A FAMÍLIA TODA, O DIA INTEIRO. NA HORA DE SE DIVERTIR, POR EXEMPLO, É MUITO MAIS EMOCIONANTE PORQUE, ALÉM DE OFERECER JOGOS INÉDITOS, É O ÚNICO COM 2 JOYSTICKS ANALÓGICOS DE ALTA SENSIBILIDADE, QUE PERMITEM MOVIMENTAR AS IMAGENS EM TODAS AS DIREÇÕES, MESMO. NA HORA DE TRABALHAR E ESTUDAR, O CP 400 COLOR MOSTRA O SEU LADO SÉRIO: MEMÓRIA EXPANSÍVEL, PORTA PARA COMUNICAÇÃO DE DADOS, SAÍDA PARA IMPRESSORA, E UMA ÓTIMA NITIDEZ COM IMAGENS COLORIDAS.

COMO SE TUDO ISSO NÃO BASTASSE, A PROLÓGICA AINDA OFERECE A GARANTIA DE QUALIDADE DE QUEM É LÍDER NA TECNOLOGIA DE COMPUTADORES. E O PREÇO MAIS ACESSÍVEL NA CATEGORIA.

NUMA FRASE: SE VOCÊ NÃO QUISER CHEGAR ATRASADO AO FUTURO, COMPRE SEU CP 400 COLOR IMEDIATAMENTE.

**EMOÇÃO E INTELIGÊNCIA NUM EQUIPAMENTO SÓ.**

• MICROPROCESSADOR: 6809E COM



ESTRUTURA INTERNA DE 16 BITS E CLOCK DE FREQUÊNCIA DE ATÉ 1,6 MHZ.

• POSSIBILITA O USO DE ATÉ 9 CORES, E TEM UMA RESOLUÇÃO GRÁFICA SUPERIOR A 49.000 PONTOS.

• MEMÓRIA ROM: 16K BYTES PARA SISTEMA OPERACIONAL E INTERPRETADOR BASIC.

• MEMÓRIA RAM: O CP 400 COLOR ESTÁ DISPONÍVEL EM DOIS MODELOS:

• MODELO 16K: EXPANSÍVEL A 64K BYTES.

• MODELO 64K: ATÉ 64K BYTES QUANDO USADO COM O NOVO DISK-SYSTEM, CP 450.

• O CP 400 COLOR DISPÕE DE CARTUCHOS DE PROGRAMAS COM 16K BYTES DE CAPACIDADE, QUE PERMITEM O CARREGAMENTO INSTANTÂNEO DE JOGOS, LINGUAGENS E APLICATIVOS COMO: BANCO DE DADOS, PLANILHAS DE CÁLCULO, EDITORES DE TEXTOS, APLICATIVOS FINANCEIROS, APLICATIVOS GRÁFICOS, ETC.

• SAÍDA SERIAL RS 232 C QUE PERMITE COMUNICAÇÃO DE DADOS. ALÉM DO QUE, ATRAVÉS DESTA PORTA, VOCÊ PODE CONECTAR

QUALQUER IMPRESSORA SERIAL OU ATÉ MESMO FORMAR UMA REDE DE TRABALHO COM OUTROS MICROS.

• PORTA PARA GRAVADOR CASSETTE COM GRAVAÇÃO E LEITURA DE ALTA VELOCIDADE.

• SAÍDAS PARA TV EM CORES E MONITOR PROFISIONAL.

• DUAS ENTRADAS PARA JOYSTICKS ANALÓGICOS QUE OFERECEM INFINITAS POSIÇÕES NA TELA, ENQUANTO OUTROS TÊM SOMENTE 8 DIREÇÕES.

• AMPLA BIBLIOTECA DE SOFTWARE JÁ DISPONÍVEL.

• ALIMENTAÇÃO: 110-220 VOLTS.

VEJA, TESTE E COMPRE SEU CP 400 COLOR NOS MAGAZINES E REVENDIDORES PROLÓGICA.

**TECNOLOGIA PROLÓGICA**

**COMPUTADORES PESSOAIS**  
RUA PTOLOMEU, 850 - VILA SOCCORRO  
SÃO PAULO, SP - CEP 04760  
FONES: (061) 523-9939/548-0749-548-4540



# QUEM TEM UM, TEM FUTURO.



# Apresentamos o TK 2000 II Ele roda o programa mais famoso do mundo.

De hoje em diante nenhuma empresa, por menor que seja, pode dispensar o TK 2000 II. Por que?

O novo TK 2000 II roda o Multicalc: a versão Microsoft do Visicalc®, o programa mais famoso em todo o mundo.

Isto significa que, com ele, você controla estoques, custos, contas a

pagar, faz sua programação financeira, efetua a folha de pagamentos e administra minuto a minuto as suas atividades.

Detalhe importante: o novo TK 2000 II, com Multicalc, pode intercambiar planilhas com computadores da linha Apple®.

E, como todo business computer

que se preza, ele tem teclado profissional, aceita monitor, diskette, impressora e já vem com interface.

Além de poder ser ligado ao seu televisor (cores ou P&B), oferecendo som e imagem da melhor qualidade.

Portanto, peça logo uma demonstração do novo TK 2000 II, nas versões 64K ou 128K de memória.

A mais nova estrela do show business só espera por isto para estreiar no seu negócio.



Preço de lançamento\* (128 K):  
Cr\$ 2.649.850

**MICRODIGITAL**  
computadores pessoais

# Open for Business.

